LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

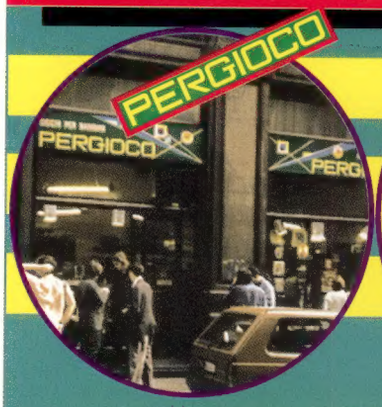
100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

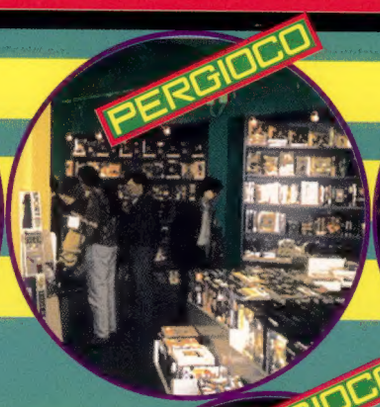
35
ANNO 4
MARZO
1997
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABB. POST. COMMA 26 ART.2, LEGGE 549/95 MILANO

MICRO MACHINES V3
SONO TORNATE LE MACCHININE!

FINAL FANTASY VII
IL GIOCO DI RUOLO DEFINITIVO!

PERGIOCO®





MILANO via San Prospero 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

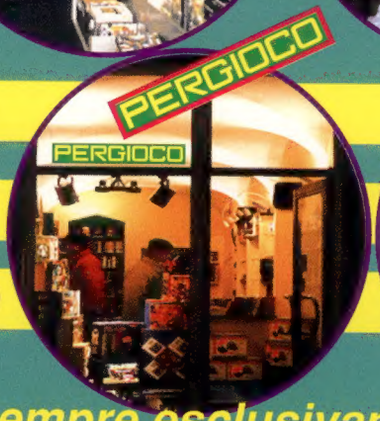
MILANO via Aldrovandi
MM1 Lima - angolo via Plinio

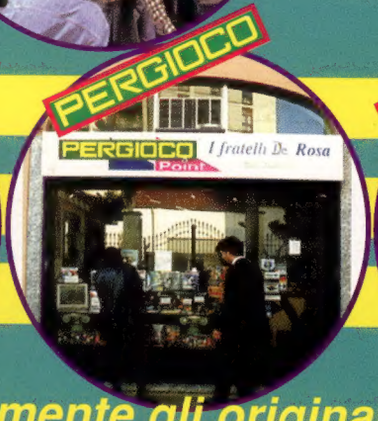
ROMA via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano - quartiere Prati

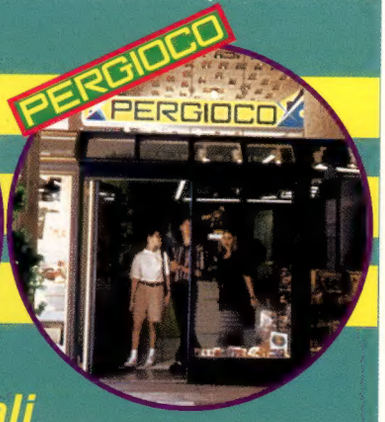
BRESCIA via Trieste 4/A
Fra Piazza Duomo e via X Giornate

MONZA (MI) via Cairoli 5
PERGIOCO Point®

LUGANO Q.re Maghetti 20
CH, nel centro storico culturale







Da sempre esclusivamente gli originali

vendita telefonica per tutta Italia Telefonate **02 / 29524256**

Consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, Credit card.

PLAY STATION

ACCESSORI PLAYSTATION

CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO PAL (RF-UNIT)	29.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CAVO SCART PSX	24.900
CONTROLLER EXTENS. CABLE	23.900
DISC WIPES	5.000
JOYSTICK ANALOGICO	124.900
JOYSTICK PREDATOR GUN	79.900
JOYSTICK PSX ARCADE	69.900
JOYSTICK RACING	29.900
JOYSTICK SPECIALIZED	119.900
MEMORY CARD 24Mb DATEL	99.900
MEMORY CARD SONY Blister	49.900
MOUSE PLAYSTATION	59.900
MULTI TAP PLAYSTATION	79.900
MULTI-CASE	32.900
PAD CONTROL STATION	34.900
PAD CONTROLLER ORIGINALE	59.900
PAD CONTROLLER PSX	49.900
PAD CONTROLLER ASCII	69.900
PAD EDGE COLOR	39.900
PAD STATION MASTER PAD	39.900
PAD ZERO STREET FIGHTER	34.900
PISTOLA FAZOR	69.900
PISTOLA AVENGER INFRARED	64.900
VOLANTE MAD CATZ PSX	129.900
VOLANTE VRF-1	124.900

GIOCHI PLAYSTATION

arcade

ALIEN TRILOGY	94.900
AQUANAUTS HOLIDAY	89.900
ASSAULT RIGS	69.900
AYRTON SENNA KART DUEL	84.900
BLAM! MACHINE HEAD	79.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BURNING ROAD	84.900
CHEESY	69.900
CRASH BANDICOOT	94.900
CYBERSPEED	49.900
DARK STALKERS	84.900
DESCENT	59.900
DESTRUCTION DERBY 2	99.900
DIE HARD TRILOGY	84.900
DISRUPTOR	94.900
DOOM	69.900
DRAGON BALL Z Ultimate Battle	99.900
EARTHWORM JIM 2	89.900
FINAL DOOM	79.900
FIRO & KLAWD	84.900
GALAXY FIGHT	59.900
GEX	49.900
HARDCORE 4x4	89.900
IN THE HUNT	79.900
IRON & BLOOD AD&D RAVENLOFT	89.900
IRON MAN X/O	89.900
JET RAIDER	79.900
JUMPING FLASH 2	89.900
KILLING ZONE	73.900
LOMAX	89.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89.900
MOTORTOON 2	89.900
MTV SLAMSCAPE	79.900
NAMCO MUSEUM Vol.1	89.900
NAMCO MUSEUM Vol.2	84.900
NEED FOR SPEED	84.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTR.	49.900
PANDEMONIUM	84.900
PENNY RACERS	89.900
PITBALL	79.900
PO'ED	99.900
RAGIN' SKIES	89.900
RAYMAN	69.900
RELOADED	94.900
RESIDENT EVIL	99.900
RESIDENT EVIL Inglese	79.900
REVOLUTION X	29.900
RIDGE RACER REVOLUTION	89.900
ROBOPIT	64.900
SKELETON WARRIORS	69.900
SOVIET STRIKE	84.900
SPACE HULK VENGEANGE	79.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79.900
STAR GLADIATOR	89.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STARWINDER	99.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.900
STREET RACER	89.900
SUPERSONIC RACER	79.900
TEKKEN 2	89.900
THE INCREDIBLE HULK	94.900
TILT	89.900
TITAN WARS	79.900
TOBAL No.1	99.900
TOMB RAIDER	89.900
TUNNEL B1	84.900
TWISTED METAL 2	89.900
VIEWPOINT	79.900
WING COMMANDER III	79.900
WIPE OUT 2097	94.900
X2	94.900

giochi di società

CHESSMASTER 3D	59.900

pilotaggio aerei

TOP GUN	95.900

avventure

BLACK DAWN	89.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
CHRONICLES OF THE SWORD	89.900
D	69.900
DRAGONHEART	89.900
LEGACY OF KAYN	84.900
MYST	89.900

sport

ACTUA GOLF	89.900
ACTUA SOCCER	49.900
ANDRETTI RACING	89.900
BREAK POINT	99.900
CONTRA	99.900
COOL BOARDERS	89.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
FIFA SOCCER '97	84.900
FORMULA 1	89.900
HYPER TENNIS FINAL MATCH	89.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	94.900
MADDEN NFL '97	89.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	89.900
NASCAR RACING '96	84.900
NBA '97	89.900
NBA IN THE ZONE 2	99.900
NBA JAM EXTREME	89.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	89.900
NHL '97	84.900
ONSIDE SOCCER	99.900
PGA TOUR GOLF '97	84.900
PLAYER MANAGER	94.900
SLAM 'N' JAM	49.900
SMASH COURT TENNIS	89.900
SPACE JAM	94.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	94.900
TRACK & FIELD	99.900
VICTORY BOXING	89.900

strategia

A IV EVOLUTION GLOBAL	99.900
COMMAND & CONQUER	89.900
SIM CITY 2000	94.900
WARHAMMER Shadow of Horned Rat	99.900
X-COM Terror from the Deep	89.900

SATURN
SUPER NINTENDO
NINTENDO 64
MEGA DRIVE
GAME BOY

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

ASTROCOMPUTER

FINALMENTE!
È ARRIVATA LA
VERSIONE EUROPEA DELLA CONSOLLE NINTENDO ULTRA 64.
NON VI GIRA LA TESTA?

SONY PLAYSTATION (PAL)

DESCENT	59.000
RESIDENT EVIL	79.000
RIDGE RACER REVOLUTION	79.000
BATMAN FOREVER	89.000
BOUBLE BOBBLE	80.000
BROKEN SWORD	89.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	89.000
CRASH BANDICOT	89.000
COMMAND E CONQUER	89.000
DARK STALKER	89.000
DARK FORCES	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	89.000
DRAGON BALL Z	89.000
F1	89.000
FIFA 97	89.000
FINAL DOOM	89.000
FIRO AND CLOWD	89.000
GALAXIAN 3	89.000
HARDCORE 4x4	89.000
IMPACT RACING	89.000
INCREDIBLE HULK	89.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	89.000
INT. SUPER STAR SOCCER 97	89.000
PORSCHE CHALLENGE	89.000
IRON MAX XO	89.000
KONAMI OPEN GOLF	89.000
MONSTER TRUK	89.000
MOTO X	89.000
MOTOR TOON	89.000
NBA LIVE 97	89.000
NHL 97	89.000
ON SIDE COMPLETE SOCCER	89.000
PENNY RACER	89.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PORSCHE CHALLENGE	89.000
PROJECT X2	89.000
PROJECT OVERKILL	89.000
RAYMAN	85.000
RETURN FIRE	85.000
SIM CITY 2000	89.000
SOVIET STRIKE	89.000
SPACE HULK VOTBA	89.000
STAR GLADIATOR	89.000
TEKKEN 2	89.000
TIME COMANDO	89.000
TOBAL 1	89.000
TOMB RAIDER	89.000
TOTAL NBA 96	79.000
TUNNEL B1	89.000
VAMPIRE	89.000
VIRTUAL GOLF	89.000
WARHAMMER	89.000
WING COMMANDER	79.000
WIPEOUT 2097	89.000
X COM IN DEEP TERROR	89.000

SONY PLAYSTATION (USA)

ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	109.000
CYBER SPEED	79.000
CONTRA LEGACY OF WAR	110.000
CRASH BANDICOT	80.000
DARK FORCES	109.000
DESCENT	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDIPENDENCE DAY	TELEF.
LEGACY OF KAIN	109.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	109.000
OVER KILL	99.000
PERFECT WEAPON	109.000
RACE RACER	TELEF.
REBEL ASSAULT II	109.000
SOKUIDEN	TELEF.
SKELETON WARRIORS	89.000
SPACE JAM	109.000
THE CROW	TELEF.
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	99.000
TOKYO HIGH BATTLE	TELEF.

SONY PLAYSTATION (JAP)
GIOCHI DA L. 49.000

DEAD HEAT ROAD	89.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	119.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RAGE RACER	149.000
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN 3	119.000
SLAM DRAGON	89.000
SOUL EDGE	149.000
S. FIGHTER ZERO II	110.000
TOSHINDEN 3	129.000
V. TENNIS	89.000
WINNING ELEVEN 97	149.000

ACCESSORI

ANALOGIC JOYSTICK	119.000
CAVO EXTENDER	TELEF.
MEMORY SONY	45.000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE MAD CATS	129.000

SEGA SATURN (PAL)

ATHLETE KING	69.000
BLACK FIRE	69.000
BUST A MOVE 2	79.000
CASPER	89.000
DARIUS II	79.000
DAYTONA SPECIAL EDITION	95.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	99.000
E. WORM JIM 2	99.000
F1	99.000
GUN GRIFFON	89.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
INT. WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	89.000
MAGIC CARPET	79.000
NBA ACTION	99.000
RETURN FIRE	89.000
ROAD RUSH	99.000
SHININ WISDOM	99.000
STREET RACER	99.000
S. FIGHTER ZERO	85.000
TOMB RAIDER	TELEF.
ULTIMATE M. K.	99.000
VIRTUA COP II + GUN	149.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89.000

SEGA SATURN (JAPAN)

ALIEN TRILOGY	89.000
BAKU BAKU ANIMAL	85.000
CHASE H.Q.	89.000
DARK SAVIOUR	99.000
DECATHLETE	69.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	99.000
FIST	TELEF.
GUARDIAN HEROES	69.000
IRON MAN	99.000
LUNAR	99.000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS FOR CHRISTMAS	TELEF.
OLIMPIC SOCCER	99.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
PUZZLE FIGHTER EX	109.000
SAMURAI SHODOWN 3	110.000
SEGA RALLY	69.000
SENGOKU	110.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
S. FIGHTER VS XMEN	TELEF.
TETRIS PLUS	99.000
TOSHINDEN VRA	89.000
THUNDER FORCE	99.000
VIRTUA COP II	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
V. FIGHTER MEGAMIX	109.000
VIRTUAL ON	110.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)

AREA 51	110.000
BATMAN FOREVER	110.000
BLAZIN DRAGONS	110.000
DARK LEGEND	89.000
HI-OCTANE	69.000
J. BAZOOKATONE	69.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
SKELETON WARRIORS	99.000
SONIC 3D	109.000
VIRUAL ON	110.000
WORLD WIDE SOCCER 97	110.000

ACCESSORI

ADATTATORE	45.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000

NOVITÀ

CRIME RACER	TELEF.
DIE HARD ARCADE	TELEF.
DIE HARD TRILOGY	TELEF.
GUNDAM 2	TELEF.
INCREDIBLE HULK	TELEF.
KING OF FIGHTER 96	TELEF.
MANX T.T.	TELEF.
STREET FIGHTER VS XMAN	TELEF.

NINTENDO ULTRA 64

3D HOCKEY	189.000
BASEBALL 64	TELEF.
CRUISIN USA	175.000
GOLDEN EXE	TELEF.
GOLF 64	TELEF.
GUERRE STELLARI	199.000
PERFECT STRIKER	199.000
K. INSTINCT GOLD	199.000
MARIO KART R	199.000
M. KOMBAT TRILOGY	175.000
NBA HANG TIME	TELEF.
ULTRA DOOM 64	TELEF.
TUROK	TELEF.
VIRTUAL STADIUM 97	TELEF.
WAVE RACE	199.000

ACCESSORI

PAD COLORATI	75.000
MEMORY CARD	59.000
MODIFICA UNIVERSALE	39.000

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
DONKEY KONG 3	139.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	69.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	TELEF.
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARVER SUPER HEROES	TELEF.
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
MEGA MAN X-2	89.000
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
SIM CITY	69.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET RACER	TELEF.
STREET HOCKEY	TELEF.
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WILD GUNS	TELEF.
WOLVERINE	89.000
WORLD HEROES 2	69.000
YOGI BEARS	TELEF.

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	35.000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN ROBIN	40.000
BAKU BAKU	45.000
BUGS BANNY	40.000
BUST A ROYE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVLISH	29.000
ECCO THE DOLFIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STRAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

MEGA DRIVE

BATMAN FOREVER	79.000

ECCEZIONALE!!!
INT. STAR SOCCER DE LUXE L. 99.000

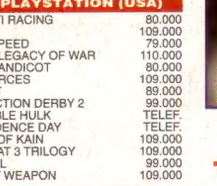
FIFA '97	99.000
MICRO MACHINE II	79.000
MICRO MACHINE 96	79.000
MICRO MACHINE MILITARY	99.000
NBA JAM T.E.	98.000
NBA LIVE 97	99.000
NHL 97	99.000
NHL 96	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	99.000
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POCAHONTAS	99.000
POWER RANGERS	99.000
REAL MONSTER	69.000
ROAD RASH II	45.000
SARPRAS TENNIS	89.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
SONIC 3D	99.000
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
ULTIMATE M. K. III	130.000

ACCESSORI

MULTI PLAYER	49.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.900

GAME BOY

BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
CONTRA	39.000
DONKEY KONG LAND II	TELEF.
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45.000
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	TELF.
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
STARGATE	39.000
STREET FIGHTER	TELEF.
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000



MEMORY CARD
PER NINTENDO 64
TELEFONARE

BORSA+PAD+MEMORY CARD
PER SONY PLAYSTATION
L. 119.000

VIRTUA COP 2 + VIRTUA GUN
PER SEGA SATURN
L. 149.000

HORIPAD SS
L. 39.000

FORMULA ZERO
(VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA)
PER PSX-SATURN-NINTENDO 64
L. 165.000

SUPER NINTENDO PAL +
SUPER MARIO STARS PACK
5 GIOCHI
L. 259.000

SEGA SATURN
Pal Version L. 399.000
Jap Version
+ 1 game L. 449.000
Jap Version
+ 3 game L. 549.000

SONY
PLAYSTATION
Prezzo
eccezionale!!!

CAVO SCART-RGB
PER SONY PLAYSTATION
L. 30.000

ADATTATORE SATURN
L. 45.000

ADATTATORE UNIVERSALE PER NINTENDO ULTRA 64
(TUTTI I SISTEMI) L. 45.000

VOLANTE
PER
SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO
+ PEDALIERA
PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA
M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

SUPER PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Fabio "Shogun" Ravetto, Fabio "Bio" Massa, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Marco "End" Ravetto.
CORRISPONDENTE DA TOKYO:
Nicolas Di Costanzo

GRUPPO FUTURA®
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati.
Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati.
Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni.
Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato.
Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numeri e orari per l'hot-line telefonica: 02/66526289 martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni.

Final Fantasy VII 60

Ve l'avevamo detto: studiate il giapponese, imparate gli ideogrammi, nutritevi di pesce crudo... Non l'avete fatto? Adesso sono cavoli vostri...

Fantastico. Non esistono altri termini per descrivere l'ultimo (capo)lavoro SquareSoft: il titolo più atteso della storia (almeno in Giappone, dove ha già venduto in pochi giorni più di un milione e mezzo di unità) ha lasciato tutta la redazione di sasso. Se avete sempre odiato i giochi di ruolo, *Final Fantasy VII* è il titolo che può farvi cambiare idea. Peccato per il giapponese...

Ray Storm 80

Dopo aver saturato il mercato con picchiaduro di ogni foggia e dimensione e racing game più disparati, le software house di mezzo pianeta si sono rese conto che alla gente piace anche sparare...

Shoot 'em up su PlayStation? E' quasi una novità, eppure sembra che il genere degli sparatutto stia per tornare prepotentemente in voga. L'inizio non è proprio dei più promettenti (basti vedere *Darius Gaiden*...), ma in attesa dei prossimi capolavori Tecnosoft ci possiamo sempre consolare con *Ray Storm*...

Speciale 42

Extra opzionali

C'è chi dice che non servano assolutamente a nulla e chi non può vivere senza. Stiamo parlando di joypad analogici, volanti, memory card potenziate, pistole a raggi... insomma, di tutte quelle periferiche che, per un costo spesso non irrisorio, promettono di rendere la vostra vita di videogiocatori molto più semplice. Ma è tutto oro quello che luccica? Rosso di sera bel tempo si spera? Gallina vecchia fa buon brodo? Tanto va la gatta al lardo...

RUBRICHE:

PLAY-GROUND: 6
MAZZATE A DESTRA E MANCA QUESTO MESE...

FAQ: 12
SE FATE I BRAVI E DITE "PER FAVORE" E "GRAZIE" VI RISPONDIAMO, ALTRIMENTI CICCA!

PLAY-WORLD: 14
NIUUUUUUS!

BIG IN JAPAN: 20
FORSE NON TANTO "BIG", MA SEMPRE E COMUNQUE "IN JAPAN"...

SUPERTRIX: 88
TRUCCHI VARI E LA SOLUZIONE COMPLETA DI BROKEN SWORD.

COGITO ERGO SONY: 96
NON SI VIVE DI SOLI VIDEOGIOCHI E SONY LO SA BENE...

PRIMO PIEDE: 97
LA FIERA DI SINIGAGLIA IN VERSIONE VIDEOLUDICA.

PREVIEW:

CASTLEVANIA X 26
EXCALIBUR 2555AD 32
JONAH LOMU RUGBY 40
LIFEFORCE TENKA 36
PORSCHE CHALLENGE 28
RUNABOUT 24
THE NEED FOR SPEED 2 30
TOBAL 2 22
WING COMMANDER IV 38
WRECKIN' CREW 34

REVIEW:

AIR GRAVE 84
AREA 51 87
CITY OF THE LOST CHILDREN 74
DARIUS GAIDEN 56
DARK FORCES 82
FATAL FURY REAL BOUT 72
FINAL FANTASY VII 60
MECHWARRIOR 2 68
MICRO MACHINES V3 54
PARAPPA THE RAPPER 52
RAY STORM 80
RAY TRACERS 58
SENTIENT 50
SPACE JAM 70
STRIKEPOINT 86
THE LOST VIKINGS 2 76
X-COM: TERROR... 78

Editoriale

Superamento

"Nel paese dell'estetica tradizionale spiccano oggi il volo ispirazioni sfolgoranti di novità"
(Manifesto del Futurismo, 1910)

Super PlayStation Console si presenta con un nuovo logo di copertina e con dei contenuti ancora più interessanti. A partire da questo numero, infatti, la più diffusa testata indipendente dedicata al 32-bit Sony si avvale della collaborazione di Nicolas Di Costanzo, corrispondente dall'estero delle pubblicazioni a carattere videoludico più prestigiose del mondo. Quattro lettere: **EDGE**. Nicolas è un francese trapiantato a Tokyo, capitale mondiale dei videogiochi. Ogni mese proporrà in esclusiva ai lettori di **Super PlayStation Console** anteprime, interviste e speciali in diretta dal Sol Levante.

Intanto è guerra verbale tra Sony e Nintendo. In una recente conferenza stampa, Hiroshi Yamauchi, presidente di Nintendo of Japan, ha definito *"sciocchi"* e *"noiosi"* i videogiochi per PlayStation, dichiarando che il ruolo di Sony sul mercato è *"pressoché irrilevante"*. La risposta è arrivata, puntuale ma indiretta, nella forma di una press-release nella quale si dichiara che *"Sony è la compagnia impegnata nel settore del divertimento elettronico che rischia di meno e che vanta i maggiori ritorni"*. L'affermazione è di Hitoshi Kuriyama, analista della filiale nipponica della Goldman Sachs. Smentendo Yamauchi, Masahiro Ono, analista del Credit Lyonnais Securities, sostiene che *"La varietà del software PlayStation spiega l'incredibile successo della piattaforma"*. La diversificazione del software Sony e l'appoggio di case come Squaresoft e Enix rappresentano per Yutaka Sugiyama, analista presso UBS Securities, *"Un duro colpo per Nintendo"*. La cover story di questo mese parla da sé. Una base installata mondiale di undici milioni di console ribadisce il ruolo di leader di PlayStation sulle attuali scene videoludiche: *"Le performance di Saturn sono povere in due dei tre mercati più importanti. Nintendo è al terzo posto nelle vendite in Giappone, mentre PlayStation è la piattaforma leader in America, Europa e Giappone"*, ha affermato Andrew House di SCEA. In Giappone, PlayStation rappresenta oltre il 50% della base installata delle console della nuova generazione (32-bit e oltre). Sega detiene il 32.3% e Nintendo il 18%. Per restare competitiva, Sega si è fusa assieme a Bandai, il colosso dei giocattoli giapponese che possiede i diritti della serie di ***Dragonball, Power Rangers*** e l'esclusiva dei tie-in di molti manga, ***Gundam*** in primis.

Cosa dobbiamo aspettarci in questo 1997, dunque? Sicuramente, una riduzione dei prezzi, sia a livello dell'hardware, sia a livello del software. E' probabile che il prezzo di PlayStation scenda ulteriormente nel corso dell'anno per contrastare il successo della piattaforma a 64-bit Nintendo. Il successo nelle vendite del 32-bit Sony e la riduzione dei costi di produzione - favorita dall'apertura di un nuovo centro di produzione in Messico - sono fattori che concorrono a fare di un ulteriore abbassamento di prezzi quasi una certezza. Una significativa riduzione si è già concretizzata a livello del software: Sony Computer Entertainment of Europe ha annunciato una collana di giochi budget, seguendo l'esempio delle divisioni giapponesi e americane.

Si apre una nuova fase del divertimento elettronico.
Vivetela in modo **Super**.

La Redazione

Superiore, Superlativo, Superbo,
Superuomo, Supernova,
Super Playstation Console

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"Credo che la cosa più importante in generale sia cercare e identificare le strutture dell'autorità, della gerarchia, del dominio e del consenso in ogni aspetto della vita e di sfidarle: finché non viene fornita una giustificazione per ciascuna di queste, restano illegittime e dovrebbero essere smantellate per espandere l'orizzonte della libertà umana."
(Noam Chomski)

Il 23 dicembre scorso, *Business Week* dedicava un articolo approfondito ai videogiochi. Il titolo dell'articolo di copertina è *"Video Games: Surprise! This Product Might Actually Help Your Children Learn"*, ossia *"Sorpresa! I videogiochi potrebbero davvero aiutare i tuoi figli a imparare"*, esempio significativo del nuovo approccio - non più critico e sprezzante - ai videogames da parte dei mass media tradizionali. Nel pezzo a cura di Neil Gross vengono citati i risultati di una serie di studi sugli effetti dell'interazione dai quali si evince che teenagers esposti al software dell'ultima generazione sono in grado di visualizzare spazialmente gli oggetti meglio di coloro che non fruiscono dei videogames. Contrariamente a quanti ritengono che i giochi elettronici compromettano la capacità di attenzione, alcuni psicologi citati da Neil Gross sostengono invece che i media elettronici possono rappresentare un aiuto nei casi di *ADS* (*Attention Deficit Syndrome*, incapacità di concentrazione). L'articolo è stato tradotto e adattato da *Il Mondo* del quattro gennaio '97 con il titolo *"Crescere al Video"* e gli epigoni hanno immediatamente provveduto ad allinearsi, sposando allegramente il nuovo paradigma interpretativo. Due casi esemplari: *L'Espresso*, celebre per alcune tragicomiche crociate contro i videogiochi, pubblicava sul numero del 23 gennaio '97, *"Imparare è un videogioco"* di Lorenzo Soria. Sulla stessa linea, sul *Corriere della Salute* del 3 febbraio '97 appariva l'articolo *"Con i giusti videogame vince l'intelligenza"* di Cesare Peccarisi. Entrambi gli articoli non sono che una ripresa parafrasata e imbastardita dei contenuti dell'originale modello. Di fatto, un'emulazione fallita. Il Labranca li bollerebbe come *"trash"*, ma eviterò la facile definizione per scampare all'omologazione nazional-popolare. Di tutt'altro genere l'articolo di *Sette*, il settimanale del *Corriere della Sera*, del 6 febbraio scorso. L'autore del pezzo, significativamente intitolato *"Sassi, Bugie e Videogame"* (si allude al film di Soderbergh, *Sesso, Bugie e Videotape*) è Cesare Fiumi, che fedele al cognome, ci inonda di inchiostro nel tentativo di mostrare come fattore scatenante delle sassaiole degli alienati di Tortona siano state le sessioni videoludiche a *Point Blank*, i giochi di ruolo e Ken il Guerriero. L'articolo è un collage di slogan "forti" (*Giocare per credere. Ammazzare qualcuno per ammazzare il tempo. I Ragazzi dello zoo di Tortona. Squadra, branco, gruppo: un intruglio venefico*... E così via). Nella migliore tradizione, il pezzo è corredato dall'illuminante contributo dello psicologo di turno, nella fattispecie, Vittorino Andreoli, che ha funzione di legittimazione scientifica. Andreoli sostiene che nelle menti dei videogiocatori, *"Si formano circuiti che, nella ripetizione, diventano automatici o semiautomatici. E così si crea uno schema comportamentale che tende all'azione anche nel passaggio dal video alla realtà"*. La ripetizione coatta di gesti che Andreoli individua come marca di riconoscimento della pratica videoludica verrebbe trasferita a contesti differenti e porterebbe a una ridefinizione del concetto di realtà del fruitore. In altre parole, siamo una categoria socialmente pericolosa. Ma questo lo sapevamo già.

MATTEO BITTANTI

LETTERA DEL MESE

La nostra impressione è che la critica videoludica si sia ammosciata e prostituita. Guarda ad esempio *CVG*, che fino a pochi mesi fa era la miglior rivista inglese del settore (dopo *EDGE*): è diventata illeggibile, i redattori danno davvero l'impressione di essere delle pappemolli (basta leggere le recensioni di *Daytona USA CCE* e *NHL 97* per rendersene conto) e si sono conformati a quelli che sono gli attuali standard. E il fenomeno non è limitato alla terra d'Albione, dato che le riviste francesi sono a dir poco terribili ed anche quelle italiche si difendono bene... ;-) L'idea che ci siamo fatti è che i redattori siano divenuti talmente "obiettivi" da aver appiattito tutte le valutazioni, che partono ormai nella maggior parte dei casi da 80 e non da zero, come si dovrebbe. I pareri espressi sono chiaramente sempre personali, per cui mascherarsi dietro l'obiettività non serve granché; tanto varrebbe dire realmente quello che si pensa di un gioco. *Fifa '97* su A.Rea. 21 si è beccato un bel quattro su dieci (tanto per fare un esempio). Ormai molte riviste sono ridotte allo stato di cataloghi, dato che si leggono non per sapere se un titolo è buono o pessimo (tanto le votazioni sono tutte uguali), ma solo per sapere cosa è uscito... E il lettore che tipo di informazione trae da una situazione del genere, oltre all'essere sempre aggiornato sui titoli in negozio (senza però sapere se sia il caso di comprarli o meno)? Nel nostro caso specifico abbiamo dato vita alla fondazione *"Diarrea 21"*, che si propone di distruggere tutti i giochi che hanno ucciso la nostra voglia di giocare, e che non vuole rappresentare una sorta di inquisizione ma solo un mezzo per rendere giustizia (giudice, giuria e boia in una entità una e trina, come poche cose nell'universo ;-)). Scherzi a parte, crediamo che le acque, a causa del ristagno, si siano ormai imputridite, ragion per cui riteniamo necessario che qualcuno le smuova. Non saremo certo noi, nel nostro piccolo, ad attuare la

rivoluzione ma credo sia ora che la critica torni ai fasti del passato, stroncando senza pietà alcuna i titoli che lo meritano. Se un gioco vale 30, non è giusto che prenda di più solo perché la reda si è presa due coccole dalla gnocca delle PR. Sappiamo benissimo che scontentare una software house con cui si è in buone relazioni sia brutto, ma non dimenticate che solo le redazioni non pagano i giochi (e noi non siamo, sotto questo punto di vista, una redazione :)).

PS: E poi, scusate, che diavolo di fine ha fatto il contatto reale, effettivo e a volte rissoso tra lettori e redattori? Sono i primi a essere divenuti distaccati o i secondi a essere troppo boccaloni? E già che stiamo parlando di degrado della critica, che ne dite del degrado dell'utenza? Dove sono finite le risse epistolari di *Zzap!*? E la gente che manda davvero a fottersi i giochi brutti, che fine ha fatto? Perché si accetta di giocare tutto, anche *Artura* su C64 (se esistesse ancora), e senza battere ciglio? Forse abbiamo gli occhi talmente foderati di FMV da non aver più bisogno della giocabilità? Urge risposta, per carità... In nome dei bei vecchi tempi quando su Italia 7 il grande Marco Auletta prendeva per il culo (in modo molto poco velato) Stefano Gallarini davanti a migliaia di persone.

NB: I pareri espressi sono del tutto personali. A.Rea. 21 assicura che non è stato maltrattato alcun animale nel corso della missiva. I proventi (nulli) verranno devoluti ai figli trascurati dei videogiocatori (orfani putativi). Un bacio sul naso a tutta la schiera (che annovera un numero sempre più esiguo di accoliti) nella quale rientrano Jeff Minter, Archer MacLean e Stavros Fasoulas.
Bye!
LH3CT & Shrapnel
o'Redemption
A.Rea. 21 by Redemption
http://www.ermes.it/area21
area21@ermes.it

Il '97 sarà sicuramente ricordato come l'anno di esplosione delle fanzine videoludiche su Internet in lingua italiana. Distanti dal grigiume omologato dei siti delle cosiddette testate istituzionali, sono apparsi sulla rete spazi di informazione alternativa (o controinformazione) come A.Rea. 21 (http://www.ermes.it/area21), Overgame (http://www.overgame.pair.com, in fase di restauro dallo scorso gennaio) e il recente X-Game (versione elettronica dell'omonima fanzine curata da Tommaso Pugliese, check http://www.mirabella.peoples.it/~tpuglies/index.html). Dissacranti al limite della corrosione, i neo-recensori digitali non esitano a demolire i prodotti che non ritengono validi con sofisticate parafrasi del tipo "il gioco fa cacare". Svincolato dai compromessi che imbrigliano in modo più o meno palese le testate cartacee inserite nel mercato editoriale, l'underground digitale cresce a ritmi rapidi favorito dalla relativa economicità della tecnologia necessaria per diffondere il nuovo verbo. Consigli? Nessuno. No, forse uno, mutuato dal brillante libello di Gualtiero De Marinis, Piccolo manuale per diventare critici cinematografici e oziare il resto della vita*: "*Potete cominciare parlando

male della critica, tutta la critica che è sempre miope e conformista.E' un po' come sparare sulla Croce Rossa, ma si può fare a patto che vi teniate sul vago e non facciate nomi. Del tutto sconsigliabile l'ipotesi di andare a fare le pulci ai vecchi critici e alle idiozie che hanno (abbiamo) scritto negli anni passati. Un po' perché questi (se in vita) potrebbero esservi utili e un po' perché, se la fortuna vi assiste e andate avanti ne mestiere, prima o poi qualcuno potrebbe farlo su di voi." *Domanda: i lettori sono ormai integrati e rassegnati? Non credo. Non quelli di* Super PlayStation Console, *almeno. Lo dimostrano gli interventi che seguono.*

Caro Matteo,
sono stufo di tutti questi fottuti trend: mi sono rotto di continuare a vedere fuffa videoludica spacciate per roba buona. E sono arcistufo di quella ciofeca di ***Windows '95***, che due volte va e una si inchioda (almeno sapessi perché). Mac Rules! Dopo mesi di quiescienza sono tornato a scriversi: questa non è una lettera, ma una serie di basta.
BASTA con 'sta menata dell'underground: il 99% della scena underground è puro trend e maledetto *rip-off*, infarcita da schifezze che la aberrante mentalità sinistroide spaccia per alternativo.
Alternativa tua sorella: ma che cosa vuol dire? Alternativo a che visto che poi, gli alternativi nella musica come nei videogames, esattamente come tutti gli altri integrati, vogliono e riescono solo a fare un mucchio di soldi? Ah, già, loro sono "diversi", miliardari, ma che volete, è solo una rottura avere tutti 'sti soldi, devo persino spenderli e non so come. Però, ehi, siamo diversi. Diverso, come il buon Max Cavalera dei *Sepultura* che continua a ripetere che ha dovuto lottare per emergere, salvo poi scoprire che è figlio dell'ambasciatore del suo paese. Ma per favore. E basta a chi ti dà del trendista senza sapere che, tu, quello, lo fai da quindici anni.
BASTA con la fregnaccia del villaggio globale e di Internet. Certo, alcune applicazioni della rete sono interessanti, divertenti e utili per lavorare, ma tutta questa enorme, vuota massa parolaia che si abbatte sul povero lettore di quotidiani e riviste mi ha letteralmente frascassato gli zebedei. Internet qui, comunicazione globale là, bla bla bla... *Summae Theologiae* multimediale dei poveri. Tanto casino per poi scoprire come dei veri gonzi che il 90% del materiale che viaggia su Internet è porno. Ma va? Che sorpresa, eh? Io dico: cara, carissima Telecom, prima di viaggiare digitale e palle varie, fammi sentire una telefonata in modo decente. O è chiedere troppo?
BASTA con le lamentele sinistrorse di cui vuole i giochini gratis. Piantatela di comprare schifezze sempre uguali a prezzi assurdi e vedrete che caleranno, i dannati prezzi. Certo, le pretese dei negozianti italiani sono note (e meno male che Sony ha una struttura distributiva decente, sennò vedevate che prezzi anche per PlayStation!), ma se aspettassimo un pochino invece di correre come dei pisquani dal giochivendolo non appena appare l'ultimo pseudo-capolavoro che poi si rivela pieno di bug, tutta grafica e niente sostanza? Oltretutto, giocare non è mica un diritto costituzionale: se non te lo puoi permettere, non ci giochi. Stop. Ciò che invece mi intristisce è che oggi non giochiamo più nemmeno i titoli appena usciti, noi idealvideogiochiamo al successivo, che, ovviamente, è un *must*. è fenomenale, è troppo giusto... una ciofeca, dopo averlo comprato a 150.000 lire. Avanti così, sempre più presi non da ciò che è ma da ciò che sarà tra poco, buttando l'occhio ancora più in là nel futuro, al sequel del sequel non ancora uscito. Il successo degli anni '90... Aspettando il domani. Salvo poi ritrovare una dimensione temporale umana e reale, buttarci sul *retrogaming*, giocare a titoli di dieci anni prima, a sorprenderci a dire che, sì, quelli erano bei giochini, *però l'ultimo Namco è iper-spettacolare*. E ancora, falsamente come false sono le tette delle dive di Hollywood e come il cervello al silicone dei teenagers che si ingollano di cacate massmediali, accorgersi in un barlume di lucidità in un mare di anoressia mentale che quei giochini li infiliamo nella console il triplo delle volte dello spettacolare capolavoro *poligonalultrapompato*. Questo accade non perché i giochini di un tempo erano tutti capolavori mentre quelli di oggi no. La realtà è che il vero capolavoro supera il tempo, esattamente come accade nel cinema o nella letteratura. Basta con i capolavori decretati prima delle uscite. Basta con le promo-recensioni e lo dico anche a voi di **Super**.
BASTA con l'omologazione del software: che tristezza le console che inseguono il PC. Che livellamento, che uniformità di titoli: dove sono finiti i tempi in cui le software house rispondevano a un capolavoro con un altro capolavoro DIVERSO?!? Ma chi glielo fa fare, via un altro clone, tanto il pubblico compra, via, su, un po' di *texture* lì, un po' di poligoni là, e poi, mio Dio, è in TRE-D. E' la mentalità alla ***Ridge Racer***: dura due minuti, poi ti rompi, ma intanto esce il sequel uguale ma con grafica leggermente più definita e via, altro giro, altro centone scucito. Ah, i vecchi, sani, comandamenti: 1. Intasca 2. Non sbatterti che tanto intaschi di più con un bel clone.
BASTA col 3D a tutti i costi. Oggi se non sei 3D sei fuori, *out*, escluso. Ma io veramente avrei un *concept* rivoluzionario... ALT. Scusi, lei, cosa avrebbe? Un *concept*? In 2D? Ma che schifo, come si permette? Ehi, John, questo qui avrebbe un *concept*. Un *concept*? Ah, sì, Mark deve essere quel nuovo condom al cioccolato di cui parlava Tom.
BASTA con le riviste che non stroncano niente e nulla.
Abbasso la fuffa. Giù duri e via, cacchio. MASSACRATE LE SCHIFEZZE!
E poi, scusate, dov'è questa famigerata varietà del software PlayStation? Datemi uno sparacchino decente alla ***1941***, alla ***Lords of Thunder***, alla ***ThunderForce IV***. Come? ah, già, che stupido: su PC non girano...
En their medh riki fara
Luca Maggiolini

Caro Matteo,
devo fare alcune critiche alla vostra rivista. Premetto che leggo quasi regolarmente **PlayStation Plus** e non riesco a capacitarmi di come questa versione "spaghetti e mandolino" della mia rivista preferita sia così inferiore all'originale. Comincerò dai temi più semplici per arrivare a quelli più metavideoludici, se mi passi il neologismo. Innanzitutto: ma i giochi che recensite, li giocate? Voglio dire. Troppo spesso **Super PlayStation Console** è infarcita di imprecisioni incredibili, quando non si tratti di stronzate colossali. Sulla vostra rivista si parla di opzioni a due giocatori che poi si rivelano inesistenti, periferiche supportate solo nella mente di chi sta scrivendo l'articolo, mega-giocabilità sbandierata ai quattro venti di software che di giocabile ha solo lo schermo delle opzioni.
Insomma, l'annoso problema delle recensioni sballate. Qualche esempio? Beh, credo che ***X2*** sia un caso abbastanza eclatante. Sparatutto irriso da tutte le riviste del settore, ma esaltato solo da voi e da Consolemania (che è una rivista che non capirò mai, in cui è possibile che di un gioco dica peste e corna nel commento, ma che il voto sia oltre il 90%... Misteri delle riviste poco indipendenti). Non solo l'unico punto a favore di ***X2*** è la grafica stupenda, ma addirittura i vostri cugini inglesi gli hanno appioppato un bel 58%, facendo felici tutti quelli che, come me, considerano che stare a bordo dello schermo con l'autofire a palla e gli occhi sbarrati per cercare l'unico pixel libero da proiettili sia contrario all'idea stessa di giocabilità. ***X2*** è ingiocabile. Può essere bello da vedere quanto vuoi, ma non può prendere 93%. E poi, si può sapere quanti livelli ha? Su quattro riviste diverse ho trovato quattro differenti risposte. Ora, se un gioco che ha i continua fino al quinto livello ha sette livelli è un conto. Se ne ha dieci e un altro. Se ne ha tre per dieci alla quinta ne ha un altro ancora. Una informazione giusta in questi casi può fare la differenza tra le 100.000 lire che escono inutilmente dalle tasche del consumatore o meno. E non pensare nemmeno per un attimo che non mi piacciano gli sparatutto perché sono da sempre il mio genere preferito. Un altro esempio? Cosa mi dici di ***Command & Conquer***? Grande gioco, vero? Stavolta tecnica e giocabilità sono ai massimi livelli e di sicuro ci avete giocato tutti visto che *"**Command & Conquer** è la ragione per cui* **Super PlayStation Console** *esce costantemente in ritardo."* Ma... dimmi una cosa: in redazione come giocate a ***Command and Conquer***? Voglio dire, con joypad o col mouse? Io non sono riuscito a giocarci col mouse forse semplicemente perché il gioco non lo supporta. E allora perché voi mi suggerite di comprarlo? Forse come investimento utile per il futuro? Certo, fa sempre comodo avere un mouse a portata di mano, così se avessi voglia di prendermi ***Broken Sword*** (che invece lo supporta) già l'ho comprato, no? Però, in questo caso sarebbe carino da parte vostra specificarlo, dicendo per esempio: *"Allora, **C&C** è bellissimo. Il mouse non serve a un cazzo, però lo potete comprare lo stesso perché fa fico. Al limite, quando andate al pub, utilizzate il tappetino come sottobicchiere e passa la paura."* E la rabbia si impenna! (con voce alla Carlcarlo Pravettoni). Altri esempi? No, basta, cercateveli voi. Fate un bel mea culpa e cercate di fare meno stronzate in futuro. La cosa che mi fa arrabbiare di più è che le recensioni precise le sapete fare (esempio: ***Rage Racer*** di cui avete cercato ogni possibile pelo nell'uovo) quindi datevi una mossa, perché non basta scrivere almeno una volta per pagina "fruizione" per dare un'impronta "matura" a una

rivista di videogiochi, ok? Un "fruitore videoludico" non è più maturo, più intelligente, migliore di un "videogiocatore accanito", così come un "operatore ecologico" non è per forza di cose uno spazzino laureato. Sinceramente apprezzo questa caratteristica di **Super PlayStation Console**, che la differenzia dalle altre concorrenti, però credo che a questa impostazione dovrebbe corrispondere anche una differenza di "qualità". Apprezzo anche come sono tradotti gli "speciali" di **PlayStation Plus**, adattati alla nostra realtà italiana, spesso totalmente differente da quella inglese.
Simone Cicconi Hulsbeck

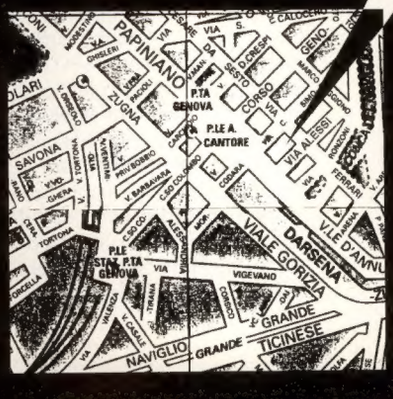
PS: Nota bene come, salvo rare eccezioni, io abbia utilizzato tutte parole italiane in questa lettera a riprova del fatto che la nostra splendida lingua è perfettamente in grado di gestire al meglio argomenti di solito trattati con oceani di parole inglesi utilizzate a sproposito da chi:
a) non sa l'inglese ma vuole far credere agli altri di conoscerlo come le proprie tasche.
b) non sa l'italiano allora supplisce alle sue mancanze con parole che ha sentito usare da altri
c) vuole fare il figo, il ganassa, lo sveltone mostrando che quello di cui si occupa lui necessita di una certa levatura culturale per essere compreso e quindi che quelli che non sono al passo con i tempi sono inevitabilmente tagliati fuori dalla comprensione della sua trattazione (!).
Sto dandovi un altro suggerimento, se non l'avete capito...

Siediti perché devo darti una notizia che potrebbe sconvolgerti: a differenza di altre testate videoludiche sul mercato, **Super PlayStation Console** *non è la pedissequa traduzione della controparte inglese! Giuro.*
Dell'ottima rivista non allineata a Sony preleviamo solo quello che riteniamo in sintonia alla nostra linea editoriale, ma se segui entrambe le pubblicazioni avrai certamente notato che la quantità di materiale autoctono sta crescendo sistematicamente in questi ultimi mesi. La collaborazione di Nicolas Di Costanzo segna un ulteriore passo verso la diversificazione netta dal modello inglese. Rispettiamo le opinioni dei nostri colleghi, ma ci riteniamo sufficientemente competenti per formulare dei giudizi autonomi, anche contrastanti (vedi **X2** *oppure* **Dark Forces**, *in questo numero). Per quanto riguarda lo sparatutto sviluppato da Team 17, sono pronto a ribadire i concetti espressi nella recensione, premettendo che la definizione di "ingiocabile" che gli attribuisci mi pare del tutto pretestuosa. Addossare al gioco (oggetto) limiti e deficienze proprie del giocatore (soggetto) non è il modo più valido per portare avanti una critica costruttiva.*
*Detto in altri termini, "***If you can't handle a game like** *X2* **then maybe it's time you sold your PlayStation***" (Alex Lee, recensore ganassa di PlayStation Pro, punteggio 8/10). Il fatto che una casa come Capcom abbia acquistato i diritti di distribuzione del titolo in Giappone, mi pare indicativo della sua qualità. Ma preferisco rifarmi allo specifico del prodotto. Ora, non mi sono lasciato ammaliare dalle soluzioni cosmetiche di Rico Holmes, indubbiamente affascinanti (in giro di meglio c'è solo il nuovo video di Bjork,* **I Miss You**, *ma questa è un'altra storia): le trasparenze e le distorsioni si susseguono in un crescendo spettacolare e i cromatismi esaltano la palette di PlayStation. Ma liquidarli come accessori e irrilevanti a livello di gameplay significa dimenticare l'interazione costante (già a partire dal terzo livello, The Belt) con il background. Il fondale in* **X2** *non svolge la funzione di carta da parati, non è - paradossalmente - sfondo come nella maggior parte degli altri titoli in commercio, ma inesauribile serbatoio di invenzioni. Ci sono oltre 150 avversari differenti, mai ripetuti nel corso del gioco, che rappresentano una sfida notevole - anche a livello normal - alle capacità dei giocatori più navigati.*
Dimenticavo: personalmente, non ritengo che un grado di difficoltà elevata rappresenti un difetto, soprattutto in uno sparatutto. Spero che tu non sia un rappresentante di quella generazione di videogiocatori pappamolla cresciuta a forza di cheat modes che si limitano a bollare come "impossibile" tutti quei giochi che non possono essere completati con un pad programmabile. **X2** *include undici livelli, ma non vedo come questo dato possa farti cambiare opinione se il tuo assunto di base è che si*

CHANGE GAMES

IL PRIMO PUNTO DI SCAMBIO PER GIOCHI PLAYSTATION

Ti piacerebbe scambiare i giochi che possiedi con altri in modo economico?
Vuoi divertirti con titoli a te nuovi senza spendere un capitale?
Sei stanco di vedere i tuoi giochi usati permutati per poche lire?
Se la tua risposta è si!
VIENI A TROVARCI O CONTATTACI



Ti aspettiamo dal lunedì al sabato
dalle ore 15:00 alle ore 19:30
in Via ALESSI, 12 - Ang. Via G. D' Annunzio - (MI) - Tel. 02 - 58.11.23.84

tratta di un titolo assolutamente ingiocabile.
Alla seconda critica risponde J.A.: "Ho effettivamente menzionato l'opzione mouse nella versione di Command & Conquer *per PlayStation perché nel manuale di accompagnamento della beta review che Vergin ci ha mandato veniva contemplata come possibile. Purtroppo nella versione finale non è stata inserita. L'incompatibilità di* Command & Conquer *con il mouse è indubbiamente una carenza significativa, che tuttavia, a mio avviso, non inficia la giocabilità del prodotto." Ci scusiamo per l'inconveniente ripromettendoci di non commettere più simili leggerezze in futuro.*

Scrivo per contestare le miopi conclusioni di End circa l'edizione '97 di *Winning Eleven* pubblicate sul numero 33 di **Super PlayStation Console**. Tralasciando la superficialità con la quale ha recensito il prodotto in questione, End basa l'intera critica al gioco Konami sull'elevato grado di difficoltà (nel commento si legge che "*Costruire azioni degne di nota è un'impresa non particolarmente semplice. Si tratta comunque di un buon titolo che se giocato con costanza può portare a ottimi risultati, ma che sicuramente, soprattutto nelle prime partite, farà innervosire la maggior parte dei giocatori che lo acquisteranno. La costanza viene comunque premiata, ma se non siete dei giocatori pazienti evitate di comprarlo*"). A parte il fatto che lo stesso non precisa che è possibile selezionare le capacità del computer (easy, normal, hard) il che risolve il problema, mi pare del tutto stupido condannare un gioco perché lo si trova eccessivamente difficile. Stiamo parlando di un gioco di calcio, non di uno sparatutto! Considerando che la difficoltà di *Winning Eleven '97* non danneggia minimamente la giocabilità, la critica è del tutto fuori luogo. Inoltre, la critica cade del tutto se si considera che nessuno compra una simulazione di calcio per "finirla": si compra un gioco di calcio per giocare contro gli amici. In questo caso, a nessuno può fregare di meno se la CPU è troppo forte! Altra questione: ma chi l'ha detto che *Winning Eleven '97* è difficile? Bastano un paio d'ore per realizzare azioni spettacolari, impostare attacchi basati su uno-due fulminanti e divertirsi un casino. Il fatto che End non sia capace di giocare non lo autorizza a dire che il gioco è difficile. La frustrazione iniziale è il contrappasso che si deve pagare per imparare a padroneggiare un gioco fantastico. Delle sue osservazioni condivido solo il fatto che i portieri tendono a non trattenere il pallone, ma questo è un problema comune non solo a tutte le simulazioni di calcio (in *Sensible Soccer*, il 90% dei gol si segnavano grazie a errori dei portieri) ma anche al calcio "autentico". Ricordo che non trattenere il pallone non è un bug né un'inesattezza irrealistica: basta guardare una puntata di *Mai Dire Goal* per verificare che si tratta di una pratica assai diffusa su tutti i campi di calcio. Un conto è *Fifa* in cui i tiri da centrocampo entrano sempre, un conto è *Winning Eleven* in cui talvolta il portiere non trattiene il pallone (e comunque la cosa danneggia relativamente visto che, statisticamente parlando, è assai raro che l'autore del tiro o un proprio giocatore riesca a riprendere il rimbalzo e segnare, a differenza del citato *Sensible Soccer*)... Assolutamente incomprensibile, infine, il 60 alla voce originalità. Ora, considerato che le regole del calcio non cambiano mai, è chiaro che un giudizio sull'originalità di una simulazione di calcio deve riguardare eventuali innovazioni a livello della meccanica di gioco o introduzioni di elementi assenti in altri titoli (che so, un radar piuttosto che la possibilità di cambiare inquadrature). Dunque: non vi pare una novità degna di nota la differenziazione degli interventi fallosi? Non è sufficientemente originale il fatto che i giocatori poligonali sono TUTTI diversi tra loro? Il sistema dei passaggi, realistico ed efficace? Neanche citato nella recensione...Cosa pretendevate, power-up a centrocampo? Invisibilità per i cannonieri? Ma fatemi il piacere. Trovo davvero deludente che la mia testata preferita abbia liquidato frettolosamente la migliore simulazione di calcio per Sony PlayStation e uno dei migliori titoli mai apparsi sui 32-bit in generale.
Roberto

Risponde Marco "End" Ravetto : "Prima di tutto una precisazione. Il gioco non è stato liquidato frettolosamente, e il fatto che tu mi accusi di questo fatto solamente perché il mio giudizio differisce dal tuo è un po' infantile. Nella recensione ho infatti preferito evidenziare maggiormente i difetti del titolo perché ritengo che, considerato il prezzo dei giochi, sia meglio mettere in guardia gli acquirenti da eventuali problemi e imprecisioni nella programmazione piuttosto che rimarcare esclusivamente gli aspetti positivi. Converrai con me sul fatto che sia molto meglio comprare un titolo di cui si conoscono i difetti, e non solo i pregi, piuttosto che prendere un gioco che si crede perfetto, e poi, dopo aver pagato, accorgersi che in realtà non è tutto oro quello che luccica. Comunque cominciamo a esaminare le tue critiche punto per punto. E' vero che il livello di difficoltà è selezionabile (fatto che, tra l'altro, risultava evidente se si leggeva con un minimo di attenzione la recensione...), ma le qualità tecniche dei giocatori computerizzati sono ugualmente elevatissime (notevole precisione nei passaggi, sempre nella giusta posizione sui cross) e in ogni caso, il grosso problema rimane sempre e comunque che il portiere è un vero asino. Per questo motivo, una delle poche possibilità che si hanno per non prendere gol è quella di non far assolutamente tirare l'avversario. Non puoi dirmi che tutto questo è realistico, e che anche nel calcio vero esistono situazioni del genere, perché in questo caso la persona miope sei tu. Capita infatti che i portieri abbiano dei problemi con alcuni interventi (il difetto in Winning Eleven 97 *non è solamente che l'estremo difensore computerizzato non trattiene i tiri, come affermi tu, ma che in moltissimi casi non li prende proprio), ma non ho mai sentito di partite in cui una squadra, tirando mediamente sei volte in porta, realizzi almeno quattro reti. Eh, si perché è questo quello che è accaduto nella maggior parte degli incontri che abbiamo disputato in redazione. Risulta poi particolarmente interessante una tua affermazione "*Inoltre, la critica cade se si considera che nessuno compra una simulazione di calcio per "finirla": si compra un gioco di calcio per giocare contro gli amici*" *che è molto soggettiva. E' vero che qualsiasi gioco sportivo è più divertente se si può competere con gli amici, ma visto che non tutti hanno la possibilità e la fortuna di avere sempre uno o più compagni di giochi, penso che sia molto importante valutare anche l'opzione in singolo. In due è meglio, ma cosa bisogna fare se si è da soli? Non giocare oppure aspettare che arrivi Dingo, l'amico invisibile? Nella tua lettera inoltre, ti sei abilmente e astutamente dimenticato di citare quello che secondo me è il difetto che sta alla base di tutto e di cui avevo parlato nella recensione, ovvero l'imperfezione del sistema di controllo. In un gioco del genere, la possibilità di cambiare velocemente direzione e di eseguire particolari giocate in maniera rapida è fondamentale e, il fatto che i comandi rispondano in leggero ritardo, è senza dubbio fonte di qualche problema e, forse per questo motivo, non mi è sembrato poi che il sistema dei passaggi fosse particolarmente innovativo. Per quanto riguarda il problema dell'originalità, mi pare proprio che le tue affermazioni siano piuttosto superficiali. Premesso che non ritengo questa valutazione importante per alcuni generi di gioco (tra i quali sono presenti proprio le simulazioni sportive) e che il 60% dato a questa voce non ha minimamente influenzato il globale, mi è sembrato di capire dalla tua lettera che abbiamo differenti concetti di originalità. Mentre tu ti accontenti di novità a livello grafico (i falli possono essere belli da vedere, ma non aggiungono nulla, così come la presenza di giocatori ognuno con una faccia diversa, la possibilità di selezionare la visuale poi si è già vista in molti altri giochi del genere) io spero di trovare anche qualche differenza nelle opzioni. Ammetto che sia difficile trovare novità da inserire, ma non è impossibile; basta guardare altri prodotti del genere per rendersene conto! La possibilità di giocare spezzoni di partite importanti (*Perfect Eleven*), di allenarsi in particolari sezioni del gioco (*J-League e Perfect Eleven*), di giocare a calcetto, un nuovo sistema di controllo per i calci di rigore (*Perfect Striker per N64*) sono tutte novità che rendono il gioco più originale, e sarebbe stata una di queste trovate che avrebbe fatto levitare il mio giudizio sull'originalità di questo gioco. Il fatto che poi affermi che* Winning Eleven '97 *sia la migliore simulazione calcistica per Playstation è indubbio (quando la concorrenza esiste solo di nome, e non di fatto, è facile primeggiare...), così come è indubbio, almeno secondo me, che siano presenti titoli del genere molto più divertenti e coinvolgenti su altre macchine. Se ti diverti con* Winning Elevern '97 *comunque meglio per te, anche perché come ho già detto, si tratta pur sempre di un buon gioco che con un po' più di cura sarebbe potuto arrivare a livelli qualitativi più alti; spero di essere stato abbastanza chiaro e, ringraziando Matteo per lo spazio che mi è stato gentilmente concesso, ti saluto."*

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

PlayStation.

SONY PLAYSTATION CENTER

- NHL FACE OFF ' 97
- 2 EXTREME
- SAMURAI SHOWDOWN
- TOTAL NBA '97
- SENTIENT
- INTERNATIONAL STAR SOCCER DE LUXE
- DRAGON HEART
- JET RIDER
- PITBALL
- PO' ED
- SPACE JAM
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD
- TWISTED METAL 2
- LEGACY OF KAIN
- GRID RUN

VASTA DISPONIBILITA' TITOLI
SATURN
NINTENDO 64
SUPER NES
GAME BOY
CD ROM

ACCESSORI
JOY PAD
VOLANTE
MEMORY CARD
ECC...

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143621 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Ciao Matteo,
qualche mese fa ho avuto modo di vedere in un negozio un clone di *Resident Evil* intitolato *Overblood*. Avevo intenzione di acquistarlo, ma temo che la lingua possa rappresentare un ostacolo non indifferente ai fini della soluzione del gioco. Lo avete visto? Sai di cosa parla, più o meno? Cosa mi puoi dire in proposito?
Alessio Trinta
via Internet

Prodotto da Riverhill Software, **Overblood** *è un'avventura fantascientifica molto simile a* **Resident Evil**. *Il protagonista del gioco, Laz, si sveglia da un sonno criogenico per scoprire che è stato contagiato da virus mortali. Lo scopo del gioco è trovare la cura prima che le condizioni fisiche dello sfortunato personaggio peggiorino irreparabilmente. Oltre a Laz, nel gioco incontreremo Pip, un robot e Milly, la classica manza poligonale che si rivela utile per risolvere l'avventura. E' possibile controllare differenti personaggi.* **OverBlood** *include tre differenti angolature e ha un gameplay simile a quello del best-seller Capcom. La brutta notizia è che il testo giapponese abbonda. La buona notizia è che ad aprile EA commercializzerà la versione in lingua inglese.*

Caro MBF,
volevo chiederti notizie su uno dei giochi che più amo: *Elite*. Adoro questo gioco e, dopo la delusione (ed i bug) di *First Encounters*, volevo chiederti se hai notizie di una eventuale conversione o di giochi simili per Playstation.
Ciao and keep up the good work!
Vittorio (Orvieto)
via Internet

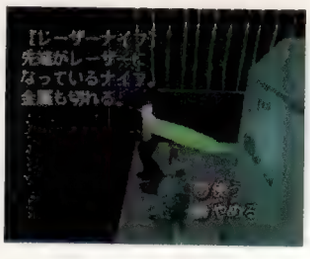
Purtroppo non è stata annunciata alcuna versione di* Elite *per Sony PlayStation anche se non è escluso un remake. Stay tuned for more.

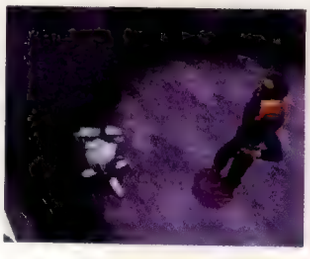
Caro MBF,
Evito di farti e farvi i soliti complimenti per la rivista e passo subito alle domande: ho fra le mani 200.000 lire e voglio comprare due giochi per Playstation, che giochi mi consigli (PAL) fra i seguenti generi?
1. Picchiaduro(escludendo i vari *Street Fighter, Tekken* o *Tohshiden*).
2. Sparatutto tipo *ReLoaded* (ti ricordi il vecchio *Mercs* da sala?)
3. Riguardo a *Destruction Derby 2* (titolo candidato all'acquisto), riuscirà a darmi le stesse emozioni degli scontri a *Daytona USA* coin-op?
4. Ci sono giochi per PlayStation tipo *Streets of Rage* del vecchio Mega Drive? Inoltre quando esce *Soul Edge* (Pal) e *Dungeons&Dragon Tower of Doom* o il suo seguito?
Grazie.
Gherard Galli
via Internet

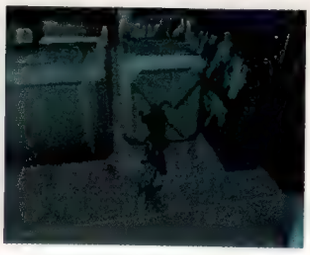
1. Er...
2. **Contra: Legacy of War**. *Non aspettarti un capolavoro, comunque... Ah, c'è anche* **Armed** *in arrivo.*
3. No.
4. Un brutto titolo Tecnosoft, l'orribile **Batman Returns** *e il disgustoso* **The Crow: City of Angels**. *Direi che hai una bella scelta...*
5. Capcom intende pubblicare una **Dungeons & Dragons** *collection che include* **Tower of Doom** *e il suo seguito,* **Shadow over Mystara** *questa estate. La versione italiana di* **Soul Edge** *si intitola* **Soul Blade** *e sarà commercializzata il 18 aprile.*

Spettabile redazione di **SPC**, volevo alcune informazioni circa tre titoli che sto aspettando con una certa impazienza:
1. ***Bushido Blade***: che fine ha fatto?
2. ***Samurai Shodown RPG***: è vero che le versioni Saturn e PlayStation saranno differenti tra loro?
3. ***Street Fighter Collection***: verità o burla?
Complimenti per le eccellenti informazioni nipponiche che distinguono **Super PlayStation Console** da tutte le altre testate disponibili.
Giorgio
via Internet

1. Il nuovo picchiaduro Square è previsto per il quattordici di marzo in Giappone. Sei personaggi, otto differenti armi (pistole, spade, coltelli etc.). La versione europea è prevista per settembre.
2. **Samurai Shodown Bushido Retsuden** *alias* **SAMURAI SHODOWN RPG** *è praticamente completo. Tutte le versioni a 32-bit includeranno i medesimi primi due episodi, ma il terzo sarà disponibile solo nel sequel, già annunciato da SNK. La cosa interessante è che le copertine delle tre versioni (PlayStation, Saturn e Neo Geo CD) mostrano un'immagine parziale che rivela il disegno completo solo quando vengono tutte allineate tra loro. Una vaccata, d'accordo, ma ci tenevo a dirla.*
3. Capcom ha confermato che la compilation dedicata a **Street Fighter** *sarà commercializzata a luglio in Giappone. La raccolta include tre titoli della serie, anche se non sono ancora stati precisati i titoli. E' tuttavia previsto un secondo volume. A quando un* **Ghost 'n' Goblins** *pack o la collection dei vari* **1941***?*







NELLE FOTO QUI A DESTRA POTETE AMMIRARE ALCUNE IMMAGINI DI* OVERBLOOD:** *IL TITOLO, CHIARAMENTE ISPIRATO A* **BIOHAZARD/ RESIDENT EVIL** *DOVREBBE ESSERE TRADOTTO NEL PIÙ COMPRENSIBILE INGLESE AD OPERA DELLA EA. USCITA PREVISTA: APRILE. (LETTERA DI* **ALESSIO TRINTA)*

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

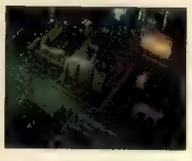
Quali sono i titoli più giocati in redazione, in queste ultime settimane? Ecco un resoconto aggiornato...

DIE HARD TRILOGY

Fox e Probe hanno confezionato un *action game* davvero splendido. Tre giochi massivi al prezzo di uno che rendono ridondanti le svariate raccolte di *retrogames* degli ultimi mesi. Assolutamente indispensabile.

FINAL FANTASY VII

Sarà che metà della redazione conosce il giapponese, sarà che il kolossal Square è un trionfo grafico senza precedenti, ma questo gioco è adrenalina pura distillata in tre CD-ROM che i fans Nintendo si sognano. Consigliato a tutti coloro che odiano i giochi di ruolo: raga, è venuto il momento di spalancare i vostri limitati orizzonti ludici...

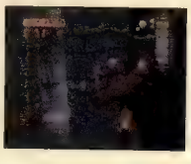


TOMB RAIDER

Il miglior gioco mai realizzato da Core Design. Se vi era piaciuto *Resident Evil*, amerete *Tomb Raider*. Lara Croft è entrata nei nostri cuori e ci resterà almeno fino a Natale, quando sarà disponibile il seguito di questo incredibile titolo.

PANDEMONIUM

Superiore a *Crash Bandicoot* sia a livello di spessore che di giocabilità, *Pandemonium* dimostra che Crystal Dynamics rulla. In attesa del sequel di *Gex* poligonale e dell'atteso *Wild Nines*, *Pandemonium* domina dall'alto di una piattaforma. Amen.



Ciao Matteo,
vi scrivo dopo aver completato quello splendido gioco che è *Tomb Raider* e sono rimasto davvero deluso per lo squallido finale. Ora, lo so che può sembrare stupido, ma volevo sapere se è previsto un seguito.
Michele
via Internet

Tomb Raider 2 *è già stato annunciato da Core Design per il prossimo Natale. Tra le innovazioni più interessanti segnaliamo la presenza di più avversari umani e una notevole diversificazione a livello degli scenari. Lara sarà caratterizzata da un nuovo look e sarà in grado di effettuare una nuova serie di mosse, tra cui strisciare e usare un arpione sott'acqua. Ulteriori informazioni sui prossimi numeri.*

Avete notizie di *Ghost in the Shell* per Sony PlayStation (non vorrei che facesse la fine di *Akira*, cancellato all'ultimo momento)? Sono state confermate le voci circa un rpg basato su *Mortal Kombat*? Sapete se *Snow Bros* sarà convertito per Sony PlayStation?
Franco
via Internet

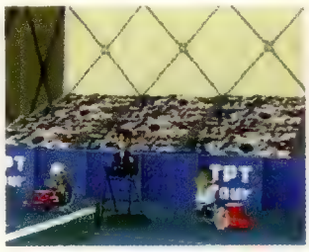
Quante domande! Primo. **Ghost in the Shell,** *inizialmente previsto per questo inverno è stato posticipato a luglio. In compenso il gioco è stato migliorato in ogni comparto. La grafica appare sostanzialmente implementata rispetto alle prime immagini viste in precedenza. Speriamo in bene. Secondo: Williams è al lavoro su* **Mortal Kombat: The Adventures of Sub-Zero,** *un gioco di ruolo previsto per Sony PlayStation e N64. Al momento non ho altre informazioni.* **Snow Bros,** *il mitico action della Toaplan convertito anni fa per Megadrive, non è stato annunciato per PlayStation, ma è possibile che, al pari della serie di* **Bubble Bobble,** *finisca in qualche compilation di retrogaming. Dopotutto, Toaplan ha appena pubblicato una raccolta di sparatutto classici,* **Toaplan Shooting Battle vol. 1,** *quindi...*

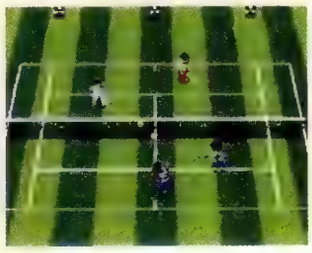
A GHOST IN THE SHELL ***DOVREBBE FARE LA PROPRIA COMPARSA SU PLAYSTATION QUEST'ESTATE. (LETTERA DI*** **FRANCO)**

Vi scrivo per segnalare alcuni bug inerenti *Fifa Soccer '97*.
1. Portiere: esce di rado, quando lo fa prende sempre la palla con i piedi, mai con le mani, dando vita a inutili quanto rischiosi duelli con l'attaccante avversario. Si tuffa di rado e spesso prende dei gol senza muoversi (o facendo movimenti limitati). Infine, sia sulle punizioni in porta, sia quando si crossa in diagonale per le punte si lascia sfuggire troppo spesso la palla che finisce inesorabilmente in rete.
2. Alcuni gol non sono nemmeno visibili senza replay perché la telecamera non è abbastanza veloce e questo genera confusione.
3. Non si possono mai fare falli "cattivi" senza venire espulsi (pressione dei due tasti). E' giusto che l'arbitro si dia da fare, ma il fatto che non sbagli mai è irritante.
4. I giocatori non si fanno quasi mai male: sarebbe legittimo attendersi che dopo un fallo duro si infortunassero.
5. Non si riesce a realizzare né il colpo di testa né la rovesciata neppure dopo un centinaio di partite, e questo ne inficia la spettacolarità.
6. Non si possono creare tornei o coppe con più giocatori e con squadre di diversa nazionalità.
7. La sezione tattica è confusa. Ad esempio, se seleziono il 4-4-2 e poi passo al 4-3-3, non so quale centrocampista sostituire.
8. Le animazioni dei tiri erano migliori in *Fifa '96*. Più che bordate sembrano pallonetti.
9. Il portiere non para i rigori centrali.
Concludendo, reputo *Fifa '97* un buon gioco, caratterizzato da buone animazioni e miglioramenti a livello di giocabilità (ottima l'idea di evitare il pressing a tutto campo), ma la scarsa bravura del portiere mina il divertimento: alla faccia dell'Intelligenza Artificiale!
Cordialmente,
Luca Masto

Più che bug, direi che queste rappresentano caratteristiche "di serie" della serie sportiva EA. Nel bene e nel male, s'intende...

Possibile che non esista una simulazione di tennis decente per PlayStation? *Smash Court Tennis* è davvero patetico e mi sorprendo che abbia ricevuto





SE SIETE IN CIRSI D'ASTINENZA DA GIOCHI TENNISTICI PROVATE A CHECKARE **WAIWAI TENNIS,** ***VALIDA ALTERNATIVA A SMASH COURT TENNIS DELLA NAMCO. (LETTERA DI*** **IVAN)**

un punteggio tanto alto sulla vostra testata: il fatto che gli altri titoli siano addirittura peggiori non vi autorizza a premiare delle schifezze, anche se prodotte da Namco. Quando vedremo un buon emulo del *Super Tennis* di Tonkin House sul 32-bit Sony?
Ivan

Smash Court Tennis *non sarà la migliore simulazione di tennis mai realizzata, ma certamente non è una "schifezza". Per quanto riguarda le novità, Tears ha introdotto in Giappone in occasione di San Valentino* **Waiwai Tennis,** *estremamente giocabile anche se graficamente convenzionale. Approvato dalla Lega Tennistica Professionale nipponica,* **Waiwai Tennis** *permette di giocare in coppia o contro il computer e include oltre 20 differenti players di sesso (virtuale) maschile e femminile. E' persino disponibile un editor che consente di crearsi il proprio giocatore configurando parametri quali sesso, look, nazionalità, potenza di tiro, velocità e persino personalità. Dubito che verrà mai distribuito ufficialmente, quindi checka il tuo importatore di fiducia.*

Caro Matteo ti scrivo sia per chiederti che fine ha fatto il gioco *X-Men* su PlayStation sia per avere più informazioni sul picchiaduro della Capcom *Marvel Super Heroes*. Quando uscirà la versione europea?
Cesare Corselli
via internet

Marvel Super Heroes *è previsto per luglio. La versione di* **X-Men** *per la console Sony è stata cancellata. Ulteriori info in* **PlayWorld.**

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

CONSOLE PLAYSTATION

GIOCHI PSX

ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
AGILE WARRIOR	E	92000
AYRTON SENNA KART	E	88000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	84000
BROKEN SWORD	E	88000
COMMAND E CONQUER	E	88000
COOL BOARDERS	E	88000
COSMIC RACE	J	94000
CRASH BANDICOOT	E	88000
CYBER SLED	J	68000
DESTRUCTION DERBY 2	E	88000
F1	E	94000
FIFA 97	E	88000
HYPER RALLY	J	98000
INT. S.S. SOCCER DE LUXE	E	TEL.
JUMPING FLASH	J	64000
KRAZY IVAN	E	88000
LONE SOLDIER	E	82000
MADDEN 97	E	94000
MAGIC BEAST WARRIORS	J	88000
MK TRILOGY	E	90000
MOTOR TOON 2	E	88000
MUSEUM 3	E	82000
NAMCO TENNIS SMASH COURT	E	88000
NBA 97	E	92000
ON SIDE SOCCER	E	92000
NHL 97	E	88000
OLYMPIC GAMES	E	88000
PANDEMONIUM	E	92000
PENNY RACER	E	88000
PGA TOUR GOLF 97	E	92000
PLAYER MANAGER	E	96000
PRIME GOAL EX	J	94000
RAGE RACER	J	114000
RE LOADED	E	94000
RIDGE RACER REVOLUTION	E	88000
SAMURAI SHODOWN	J	98000
SIMCITY 2000	E	96000
SOVIET STRIKE	E	92000
STAR GLADIATOR	E	88000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	88000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	J	68000
STREET FIGHTER ZERO	J	82000
TEKKEN 2	E	92000
TILT	E	88000
TIME COMMANDO	E	84000
TOMB RAIDER	E	92000
TOTAL NBA 96	E	68000
TWISTED METAL 2	E	88000
VAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	98000
VICTORY BOXING	E	88000
WARHAWK	E	84000
WIPEOUT 2097	E	90000
ULTIME NOVITA'		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		42000

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
CON MINIME SPESE DI SPEDIZIONE
INVIO DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

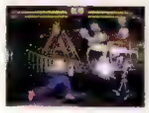
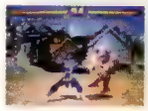
TEKKEN 3 A CASA COME AL BAR ● **RIVELAZIONI** CAPCOM ● **CALCI** SULLE GENGIVE ● **WILD NINES** VS SPIDER ● **PAGARE DI MENO** PER GIOCARE TUTTI ● **SPEEDSTER** LA VELOCITA' NON E' TUTTO ● **SHREDFEST** PREPARATE LA TAVOLA

Capcom

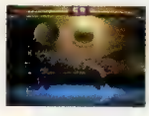
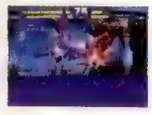
IL 1997 È UN ANNO CRUCIALE PER CAPCOM. Dopo l'appannamento nel biennio '94-'95, l'anno passato la casa di Osaka è tornata prepotentemente sulle scene videoludiche con una serie di titoli che hanno catalizzato l'attenzione dei appassionati dei picchiaduro. La sfida ora consiste nel diversificare l'offerta con giochi, bissare il successo di best-seller del calibro di ***Resident Evil*** e, perché no, cavalcare l'onda lunga del retrogaming con una serie di raccolte. Andiamo con ordine. Capcom nell'immaginario collettivo contemporaneo è prima di tutto una casa specializzata nel genere dei picchiaduro. Non sorprende quindi che la maggior parte delle risorse siano state investite in questo settore. Tre i giochi annunciati, tutti "pesanti": ***Marvel Super Heroes*** (giugno/luglio '97), ***Street Fighter EX*** (dicembre '97) e ***Star Gladiator 2*** (febbraio '98). Per ciò che concerne i giochi di ruolo, Capcom sta lavorando all'atteso ***Breath of Fire III*** (a settembre la versione in lingua inglese). Di ***Resident Evil 2*** (marzo) abbiamo già detto tutto nei numeri passati di **Super PlayStation Console**. Per quanto concerne gli action game, oltre a ***Buster Bros Collection***, Capcom ha in cantiere ***Mega Man Battle And Chase*** (marzo, vedi riquadro) e l'inevitabile ***Mega Man X4*** (novembre '97). Per festeggiare il decimo anniversario di Rockman-Megaman, la casa nipponica ha annunciato una edizione limitata dell'ottavo episodio (recensito qualche mese fa su queste pagine, 86% il punteggio) che include un fascicolo di 12 pagine nonché un *action-figure* del popolare personaggio. L'uscita di ***Mega Man 8: Anniversary Collector's Edition*** non è prevista per il mercato europeo; se siete interessati all'acquisto, non resta che rivolgersi presso i migliori importatori paralleli. Autentiche sorprese sono la ***Dungeons And Dragons Collection*** (luglio '97) che include ***Dungeons And Dragons: Tower of Doom*** e ***Dungeons And Dragons II: Shadow over Mystara*** e il primo volume dello ***Street Fighter Collection Pack*** (luglio) che raccoglie tre titoli della saga di ***Street Fighter 2***. Una line-up davvero impressionante, che presenteremo in dettaglio sui prossimi numeri.

Street Fighter Ex

SPIN-OFF DELLA POPOLARE SAGA SVILUPPATA DA AKIRA, il team capitanato dal trio Ichiro Mihara-Akira Nishida-Junichi Ono, ***Street Fighter EX*** trasborda su PlayStation. La versione da casa del beat'em up a poligoni che rappresenta la risposta Capcom a ***Tekken 3*** è prevista per la fine del 1997. Ma il picchiaduro tridimensionale si pone in diretta competizione con ***Star Gladiator 2***, attualmente in fase di sviluppo. La

versione PlayStation di ***Street Fighter EX***, completa al 10% mentre scriviamo, dovrebbe vantare i 60 frames al secondo dell'originale, il doppio di ***Star Gladiator***. Nishida e Ono - lo ricordiamo - hanno creato rispettivamente la serie di ***Street Fighter*** e ***Vampire Hunter***. Ulteriori informazioni sui prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.

MegaMan Battle & Chase

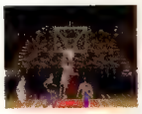
SFRUTTANDO IL GRANDE SUCCESSO DI MARIO KART 64, Capcom propone la versione racing del popolare personaggio attivo sulle scene videoludiche da ben dieci anni. La corsa di go-kart include moltissimi personaggi incontrati nei numerosi titoli apparsi sino a oggi. Come in ***Rage Racer*** è possibile modificare il proprio veicolo. La vettura di Megaman è in effetti un Rush meccanico. Per chi non lo sapesse, Rush è il fedele cane del robottino. Il gioco - caratterizzato da soluzioni grafiche totalmente poligonali - include otto differenti tracciati che riproducono fittizi ambienti metropolitani, desertici, artici e industriali. Le piste sono caratterizzate da numerose insidie, controbilanciate dai canonici power-up. Come nei platform della serie, anche qui è possibile impossessarsi delle armi dei rivali. Il gioco, previsto in Giappone per il 20 di marzo, include tre diverse modalità di gioco: *time attack, vs mode* e *grand prix mode*. Cogliamo l'occasione per segnalare le ultime novità nell'universo di MegaMan. Primo: è apparso in Giappone il secondo coin-op della saga robotica. ***Rockman 2: The Power Fighters***, questo il titolo del gioco, è il seguito ufficiale di ***Rockman: The Power Battles***. Possibilità di giocare in due selezionando uno dei quattro personaggi disponibili (tra cui il nuovo robot incontrato in ***RockMan 8***). Secondo: si vocifera che Capcom of Japan sia al lavoro su ***Super Adventure Rockman***, un'avventura che vanta animazioni in computer grafica e una struttura di gioco alla ***Dragon's Lair***. Terzo: si parla di una conversione di ***Rockman: The Power Battles*** per PlayStation nei primi mesi del '98. Quarto: si vocifera di una versione per N64 di ***Rockman*** interamente tridimensionale. Quinto: una collection dei primi titoli di MegaMan è nell'aria per Sony PlayStation. Da tutto ciò si evince che il Mario della premiata ditta Capcom si avvia a vivere un '97 trionfale.

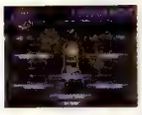
Tekken 3

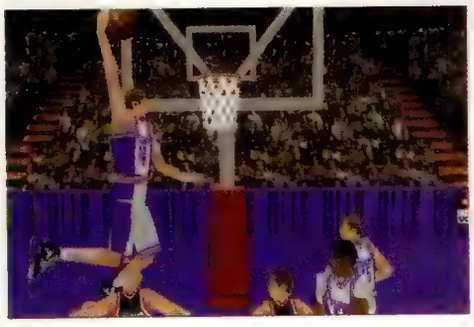
NAMCO HA ANNUNCIATO che la versione casalinga di ***Tekken 3*** sarà disponibile in autunno. Il titolo per PlayStation è attualmente completo solo al 30%, ma una beta non giocabile sarà molto probabilmente resa pubblica al *Tokyo Toy Show* in aprile insieme alla versione Sony di ***Point Blank***. Quanto il terzo episodio sarà fedele all'originale da bar, sviluppato su Model 12, resta ancora da vedere.

NCAA Basketball Final Four '97

SVILUPPATO DA MINDSCAPE, ***Final Four '97*** esce negli States in contemporanea all'atteso ***Total NBA '97*** (aka ***NBA Shoot-Out '97***, uscita annunciata: 28 marzo in Italia). Caratteristiche: simulazione realistica, grafica poligonale, cinquanta differenti tipi di schiacciate, dozzine di movimenti inediti in un gioco di basket, possibilità di giocare in otto tramite multitap, dieci differenti prospettive selezionali in tempo reale, svariate opzioni, possibilità di customizzare squadre e giocatori, statistiche aggiornate.







Speedster

PRESENTATO IN ANTEPRIMA QUALCHE MESE FA ***SpeedSter*** (aka ***Rush Hour*** negli States) è completo al 60%. La simulazione di corsa *à la* ***Micro Machines*** ha impressionato a tal punto gli osservatori Namco, che la casa di ***Tekken*** e ***Soul Edge*** ha acquistato al volo i diritti di distribuzione in Giappone. Gli otto tracciati - interamente in 3D - sono molto vari: si passa dagli scenari montani alla costa australiana, senza dimenticare ambientazioni metropolitane e campagnole. Non mancano saliscendi, curve a gomito e insidie naturali di vario genere, incidenti fantastici e salti modello ***Destruction Derby 2***. Scopo del gioco: piazzarsi nelle prime tre posizioni per accedere al tracciato successivo. ***SpeedSter*** vanta ben sedici vetture tra cui modelli virtuali di BMW, Ferrari, Volkwasgen Corrado che si aggiungono a dune buggy, jeep etc. Sviluppato da *Clockwork Games*, ***SpeedSter*** include un'opzione di gioco a due tramite split-screen. Le animazioni sono molto curate ed è davvero spettacolare vedere le macchinine curvare in derapata come nel mitico coin-op ***Rally***. Effetti speciali di illuminazione in tempo reale e circuiti ondulati arricchiscono un titolo dal notevole spessore tecnico. L'uscita del gioco è prevista per la fine di aprile.

Collana Economica in Europa

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT OF EUROPE introdurrà sul mercato una collana di titoli dal prezzo contenuto, seguendo l'esempio delle divisioni giapponesi e americane. A partire dal 7 marzo verranno commercializzati in Inghilterra e a seguire nelle altre nazioni europee, giochi al prezzo di 50.000 lire circa. I primi sei titoli della nuova linea *"Platinum"* sono ***Ridge Racer*** (che ha venduto oltre 300.000 pezzi in Europa), Tekken (290.000), ***Battle Arena Toshinden*** e ***Air Combat*** (100.000). Altri possibili candidati sono ***WipEout*** (280,000) e ***Destruction Derby***. SCEE prevede di introdurre una trentina di titoli economici nel '97. L'iniziativa sarà accompagnata in Gran Breatagna da una campagna pubblicitaria televisiva. La collana di titoli budget in Giappone ha riscosso un enorme successo. La terza serie, prevista per il 20 marzo, include ***Puzzle Bubble 2, DX Jinsei Game, Motortoon Grand Prix (USA Edition), Samurai Showdown 3*** e ***A-Ressha De Yukou 4 Global***. Il 28 marzo saranno introdotti ***Tekken, Shutokou Battle Drift King, Nobunaga No Yobou Haouden, The King of Fighter 95*** e ***Myst***. Tutti i giochi hanno un prezzo di 2980 yen, circa 40.000 lire.

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA

CONTINUA L'OFFERTA
2 GIOCHI PSX
A L. 139.000 !!!
TELEFONACI !!!

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE

LE CONSOLES

PLAYSTATION + PAD + MEMORY CARD: **TEL.**
PLAYSTATION PAL + GAME: **TEL.**
SATURN USA + 4 GAMES: **L. 479.000**
INTERNET KIT SATURN USA: L. 399.000
NINTENDO 64 UNIVERSALE: **L. 499.000**
NINTENDO 64 PAL: L. 449.000
VOLANTE PSX + GAME: **L. 229.000**
VOLANTE N64: **TEL.**

DISPONIBILI PER PLAYSTATION

BASTARD!! - FINAL FANTASY 7 - RAY STORM - RAY TRACER - WINNING ELEVEN '97 - RAGE RACER - SOUL EDGE - HEAVEN'S GATE - TOSHINDEN 3 - RACIN' GROOVY - 3D SHOOTING CONSTRUCTION KIT - SUIKODEN - TOGE MAX - ARC THE LAD II - MACROSS VF-X - DORAEMON 2 - RAMMA 1/2 - VIRTUAL SHIRYU NO KEN - FEDA 2 - NAMCO MUSEUM 5 - SD GREAT BATTLE 6 - THE CROW - MECHWARRIOR 2 - DESCENT 2 - DRAGON HEART - MAGIC: THE GATHERING

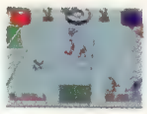
DISPONIBILI PER NINTENDO 64

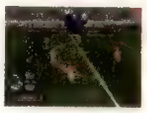
MARIO 64 - MARIO KART 64 - TUROK - PERFECT STRIKER - KING OF PRO BASEBALL - WAVE RACER PILOT WINGS - CRUISE'N USA - MK TRILOGY - KILLER INSTINCT - PROJECT J2 - SHADOW OF THE EMPIRE - NBA HANG TIME - CU ON PA - MAHJONG MASTER - REV LIMIT - BLAST DOZA - BLADE AND BARREL - DORAEMON - WILD CHOPPERS

ED INOLTRE: GADGETTERIA, POSTERS, FUMETTI, VHS, CD E MODELLISMO GIAPPONESE;
VASTO ASSORTIMENTO E TITOLI PER: PC - SATURN - GAMEBOY - SUPERNINTENDO - GAMEGEAR - MEGADRIVE

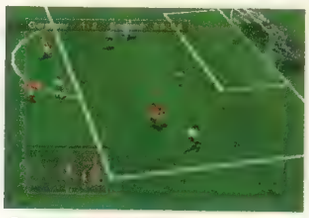
Diamo un calcio a PlayStation

UNO DEI TEMI PIU' DRAMMATICI DIBATTUTI sulle pagine di **PlayGround**: la preoccupante assenza di una simulazione di calcio davvero giocabile e divertente per PlayStation. Sembrano lontani anni luce gli anni in cui per Amiga si susseguivano in un crescendo wagneriano titoli del calibro di *Kick Off*, *Kick Off 2*, *Player Manager*, *Sensible Soccer*, *Sensible World of Soccer*, *Goal!*. La situazione è addirittura deprimente se si considera che l'offerta attuale si limita ai tragici update di *Fifa Soccer*, ai modesti *Actua* e ai deludenti *Adidas*. Pare proprio che anche nel '97, il mercato non proporrà nulla di sostanzialmente diverso. Ma non è tutto così grigio. Innanzitutto, Eidos sta lavorando al seguito del buon *Olympic Soccer* che molto probabilmente sarà intitolato *Absolute Soccer*. Sviluppato da Silicon Dreams, il nuovo gioco si propone di colmare le lacune del precedente (i gol "facili", la scarsa intelligenza del portiere etc.) e presenta una serie di innovazioni, più che altro a livello cosmetico. La versione inglese propone nuovamente il commento di Alan Green, mentre dal punto di vista strutturale, *Absolute Soccer* dovrebbe includere un numero maggiore di squadre e opzioni. Intanto Ocean ha annunciato *UEFA Soccer*, attualmente completo al 50%. Sviluppato dalla divisione transalpina della casa di Manchester, *UEFA Soccer* si presenta come "*l'equivalente su PlayStation di Virtua Striker*", il che significa sprites di grandi dimensioni e velocità di gioco frenetica. Il team francese sta lavorando alla simulazione da oltre diciotto mesi e i primi risultati appaiono incoraggianti. C'è grande attesa per la risposta del pubblico al nuovo sistema di controllo, istintivo e realistico allo stesso tempo, che si propone di superare i limiti strutturali di *FIFA* e affini. I calciatori poligonali, stando a Ocean, sono in grado di effettuare ogni mossa possibile e immaginabile, superando il realismo del recente *Winning Eleven '97* di Konami. La licenza UEFA permette a Ocean di impiegare nomi e loghi originali delle squadre. L'uscita prevista del gioco è agosto, quindi torneremo a parlarne sui prossimi numeri. Rage invece ha annunciato *Striker '98*, basato su un engine interamente inedito, il che è positivo considerando che le precedenti incarnazioni erano tutt'altro che entusiasmanti. Uscita prevista: dicembre '97. Infine segnaliamo *UEFA Championship League 1996/97* prodotto da Philips Media. Trattasi di una simulazione di calcio interamente poligonale che si avvantaggia della tecnica del *motion capture* per i movimenti dei giocatori elettronici. Sviluppato da Krysalis, il gioco include sedici squadre europee e trentadue teams internazionali. Possibilità di gioco simultaneo in quattro tramite multitap, *UEFA Championship League* include un nuovo sistema di Intelligenza Artificiale denominato *Tactic Grid III*. Molto più vicino a noi in termini di commercializzazione è *Adidas Power Soccer International*, versione updatata del precedente titolo Psygnosis (68%). Atteso per l'undici di aprile, il nuovo *Adidas* include tutta una serie di miglioramenti a livello sia estetico che strutturale. Previsto inizialmente come un data disc con gli aggiornamenti statistici, il prodotto si è evoluto sino a diventare un gioco in gran parte rinnovato, il che è un modo elegante per dire che sarà venduto a prezzo pieno. *Adidas Power Soccer International '97* presenta venticinque frames di animazione al secondo, movimenti realistici ottenuto con la tecnica del *motion capture*, ormai standard nelle simulazioni sportive. Migliorato in ogni comparto (squadre, scenari, ozpioni) *Power Soccer International '97* include un vasto database di giocatori. Tuttavia, il seguito è basato sul motore del precedente episodio. A livello di squadre, l'update Psygnosis include le migliori venti squadre europee del campionato inglese, francese, tedesco (aggiornate al '97) e introduce anche la Liga spagnola e, incredibile ma vero, la Serie A italiana, clamorosamente omessa in precedenza. Sono presenti anche squadre internazionali a cui si aggiungono cinque team "segreti" nella migliore tradizione delle simulazioni sportive *à la NBA Jam*. Una volta scoperto il cheat mode per accedere alle squadre segrete è possibile sbizzarrirsi organizzando improbabili incontri tra Juventus e Argentina che tradizionalmente hanno una funzione "riempitiva" dei piattissimi palinsesti estivi delle televisioni. Tutti i giocatori elettronici hanno nomi originali. Ogni team indossa una casacca virtuale analoga a quella "reale". Ritroviamo gli *star players* al quale verrà affiancato un giocatore dalle doti scarsissime, la "capra" della situazione. Sono stati predisposti nuovi tornei ed eventi calcistici come Euro 96 e i mondiali. Un nuovo tipo di evento, il torneo, consente di configurare ogni dettaglio della competizione, tra cui il numeri delle squadre partecipanti (16-20-32-48 e 56), il tipo di confronto (eliminazione diretta o girone all'italiana) e il numero di venditori di gazzose e lupini. E'selezionabile l'opzione del *golden goal* (che ha rimpiazzato nominalmente l'infelice "sudden death") come alternativa ai rigori nei tempi supplementari. I miglioramenti a livello della dinamica di gioco riguardano i dribbling e i tackle. Sono stati aggiunti i livelli di difficoltà (quattro: facile, normale, difficile e pro) e, stando a Jean-Baptiste Bolcato, sviluppatore del gioco per conto della divisione francese di Psygnosis, è stata implementata l'Intelligenza Artificiale per cui i portieri dovrebbero comportarsi in modo più realistico sul campo virtuale. Considerando che troppo spesso affermazioni simili non hanno trovato conferma nel gioco, vi rimandiamo all'imminente recensione per una loro ratifica o smentita.





QUI SOPRA ALCUNE IMMAGINI DI ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL OVVERO LA VERSIONE '97, RIVEDUTA E CORRETTA, DI UN TITOLO CHE HA RISCOSSO UN BUON SUCCESSO DI CRITICA UN BEL PO' DI MESI FA.



OLYMPIC SOCCER 2

ADIDAS POWER SOCCER INT.

UEFA SOCCER

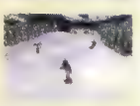
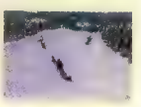
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE

Armed

PLATFORM GAME CON ELEMENTI DEGLI SPARATUTTO PURI, Armed è assimilabile al mitico *Contra* su Super NES, almeno dal pdv estetico. Anche la trama ricalca l'originale titolo Konami: gli alieni hanno invaso il pianeta Terra e spetta a voi, nei panni di un militare armato fino ai denti di nome Vic, fermarli. Dodici livelli di massacro totale, fondali renderizzati e soluzioni grafiche piuttosto originali. Prodotto da Interplay, *Armed* è previsto per luglio. A quando un remake di *Green Beret*?

Shredfest

ORIGINARIAMENTE ANNUNCIATO PER MEGADRIVE e poi congelato criogeneticamente per via del declino della piattaforma Sega, *ShredFest* riappare ora per Sony PlayStation. Versione snowboard del popolare *Road Rash*, *ShredFest* utilizza una visuale di gioco analoga a quella di *CoolBoarders*, pubblicato recentemente da Sony. Lo scopo del gioco è completare spettacolari tracciati montani nel minor tempo possibile, effettuando nel contempo una serie di acrobazie. Come in *Road Rash*, anche qui le scorrettezze sono ammesse. L'uscita di *ShredFest* è prevista per la fine di aprile.

ACTION GAME

VIDEOGAME AND COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

SONY PlayStation pal
► 399.000 ◄

modifica PlayStation
compresa di cavo scart
► 129.000 ◄

SONY PlayStation univ.
► 499.000 ◄

cool border	89.000
command & conquer	89.000
crash badicoot	89.000
die hard trilogy	89.000
disruptor	89.000
dragon ball z u.b. 22	99.000
fifa 97	79.000
firo & clawd	89.000
international moto x	89.000
jumping flash 2	89.000
madden 97	89.000
motor toon g.p. 2	89.000
nba live 97	89.000
pandemonium	89.000
smash court tennis	89.000
soviet strike	89.000
space jam	89.000
street fighter aplha 2	89.000
tekken 2	89.000
tomb raider	89.000
x2	89.000

nintendo

ULTRA 64

UNIVERSALE

+ GIOCO

► telefonare ◄

cruise in usa usa	159.000
doom 64 usa	159.000
killer instinct gold jap	179.000
mario kart 64 jap	149.000
mortal kombat trilogy usa	169.000
perfect striker jap	199.000
pilot wings 64 jap	129.000
rev limit jap	tel.
shadow of the empire usa	tel.
star fox jap	tel.
turok usa	tel.
wave racer jap	179.000

bastard! jap	129.000
carnage heart usa	119.000
cobra jap	119.000
dragn ball z legend jap	119.000
final fantasy VII jap	199.000
kid klown 2 jap	119.000
nascar racing usa	99.000
rage racer jap	129.000
ranma 1/2 jap	149.000
rocman x 8 jap	119.000
soul edge jap	129.000
soviet strike usa	129.000
space jam jap	99.000
star gladiator usa	99.000
suikoden usa	109.000
tempest x 3 usa	99.000
toshinden 3 jap	129.000
twisted methal 2 usa	79.000
v-max jap	139.000
winning eleven 97 jap	119.000

PORTACI IL TUO MATERIALE USATO VERRA' VALUTATO E PERMUTATO CON ALTRO MATERIALE!

videogiochi usati a partire da
► 19.000 ◄

VIDEOGIOCHI D'IMPORTAZIONE E NON, CON ARRIVI SETTIMANALI!

ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
Tel./Fax
02/2043300

ORARI NEGOZIO

DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:00

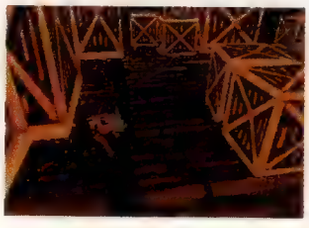
SABATO MATTINA: dalle 09:30 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:30

CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

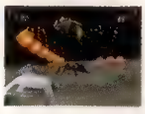
Wild Nines

PRESENTATO QUALCHE MESE FA su queste pagine, il nuovo titolo di *Shiny Entertainment* si avvia alle fasi finali di sviluppo. Per chi avesse perso l'anteprima, ricordiamo che ***Wild Nines*** è incentrato sulle avventure dello scapestrato Wex, un teenager di Annapolis Cluster, gruppo di planetoidi orbitanti circondati da sei stelle, che insieme a otto amici decide di porre fine al dispotismo del malvagio Karn. Action game interamente tridimensionale, ***Wild Nines*** vanta scenari e atmosfere cupe e sinistre. Il team capitanato da Gari Basilio si sta concentrando su cinque aspetti fondamentali del gioco: animazioni, fondali, giocabilità, musica e potenza di fuoco. Insieme alla non-linearità strutturale è infatti la violenza a costituire l'elemento più innovativo di ***Wild Nines***. Il gioco mixa l'umorismo di ***EarthWorm Jim*** alla cattiveria di classici come ***Turrican***. L'ultima beta ricevuta mostra che il gioco ha subito una serie di miglioramenti incredibili a livello di animazioni. ***Wild Nines*** vanta la bellezza di 60.000 frames complessivi, quasi venti volte tanto quelli impiegati in ***EarthWorm Jim***. Il gioco è attualmente completo al 60% e presenta moltissimi personaggi. Otto livelli giganti che offrono differenti itinerari, grafica arricchita da effetti di texture mapping e light sourcing, bizzarri boss di fine livello: ***Wild Nines*** promette di sbaragliare la concorrenza (***Pandemonium*** e ***Crash Bandicoot*** in testa). Molto probabilmente Interplay non riuscirà a distribuire il gioco prima della fine di aprile, ma se volete saperne di più non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



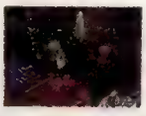
Spider

IL RIVALE NUMERO UNO di ***Wild Nines*** è lo spettacolare ***Spider*** di Boss Game Studios. Presentato per la prima volta all'*E3* losangelino, il platform tridimensionale interpretato da un ragno digitale sarà introdotto sul mercato statunitense il 24 febbraio, ma arriverà in Europa grazie a BMG Interactive solo a maggio. Il giocatore controlla un aracnide la cui mente è fusa ciberneticamente a quella di uno scienziato attraverso una serie di scenari renderizzati. Nel corso dell'avventura dovremo sfidare pipistrelli giganti, scorpioni armati di laser e formiche rosse... Il design del gioco è accurato, ma il punto di forza del gioco è l'originalità del sistema di controllo, che ne fa uno dei titoli più attesi del 1997.



Vanishing Powers

DOPO L'OTTIMO DEBUTTO CON TUNNEL B1 i tedeschi Neon stanno lavorando al loro secondo titolo che verrà distribuito ancora da Ocean. ***Vanishing Powers*** è un'avventura isometrica che ricalca lo stile di classici come ***Knight Lore*** e ***Alien 8***. Miscelando atmofere fantasy e combattimenti arcade, Neon propone una sorta di ***Dark Saviour*** occidentale. Nei panni di un eroe nordico, dobbiamo recuperare i poteri divini sottratti da una forza malvagia alla nostra dea protettrice. Soluzioni grafiche estremamente dettagliate: stanze renderizzate ed effetti di luce spettacolari contribuiscono a dare a ***Vanishing Powers*** un look davvero peculiare. Il gioco, che ha richiesto quasi un anno e mezzo di lavoro, è previsto per luglio.



MATT'S GOSSIP

"Prevediamo di continuare a vedere l'attuale modello di PlayStation per ancora due o tre anni" ha dichiarato Nobuyuki Idei, responsabile del progetto PlayStation, smentendo le voci circa l'introduzione di una nuova versione a 64-bit nel '98. *"I cambiamenti troppo frequenti sono controproducenti dal punto di vista commerciale perché disorientano i consumatori"*. Nella stessa intervista - rilasciata a un quotidiano nipponico, Idei ha inoltre esposto le sue idee circa il nuovo formato digitale *DVD* (Digital Video Disc), apparso a novembre in Giappone e previsto in primavera negli Stati Uniti. Idei prevede che il DVD impiegherà dai tre ai quattro anni per prendere quota a livello *mainstream*, escludendo di fatto che i nuovi modelli di PlayStation includeranno lettori DVD. Fine del discorso? ***Turok*** anche su PlayStation, praticamente ufficiale. Acclaim, che versa in condizioni economiche che definire disastrose è eufemistico, prevede di convertire il titolo sviluppato su Nintendo 64 anche sul 32-bit Sony. Secondo le prime indiscrezioni non si tratterà di una conversione diretta ma di un remake vero e proprio. Per restare in tema, ***Alien Vs. Predator***, apparso su un'altra piattaforma ormai defunta, Atari Jaguar, è in fase di conversione su PlayStation. *Rebellion* sta riprogrammando da capo il gioco (il solito clone di ***Doom***) pur mantendendo alcune caratteristiche dell'originale, come la possibilità di selezionare un marine, un Alien o un Predator. Uscita prevista: maggio. Previsto anche ***Alien IV: Resurrection***. Psygnosis sta lavorando al seguito di ***Formula One***, previsto per l'ottobre del 1997. Tra le innovazioni più eclatanti segnaliamo l'opzione di gioco in *double* tramite split-screen, condizioni metereologiche variabili a carattere interattivo e statistiche aggiornate. Sempre per il prossimo autunno, la casa di Liverpool ha annunciato il primo *spin-off* di ***WipEout***, ***CyberDeck*** (titolo non definitivo). Curato dallo stesso team di ***WipEout 2097***, ***CyberDeck*** è una gara di corsa a bordo di skateboard volanti (ricordate *Ritorno al Futuro 2*?). Look nipponico e grafica ultrapompata. Torneremo a parlarne. Sviluppato da Rage Software, una delle software house indipendenti più valide del Vecchio Continente, ***HellRacer*** è un clone di ***WipEout*** talmente simile al modello originale, che in Gran Bretagna ha già suscitato un mare di polemiche. Psygnosis ha infatti avvertito Rage che qualora ***HellRacer*** si rivelasse troppo simile a ***WipEout***, querelerebbe immediatamente il team di Birmingham. Va sottolineato che ***HellRacer*** è stato sviluppato da due ex-programmatori Psygnosis che hanno lavorato ai due precedenti episodi e che hanno lasciato la casa madre sbattendo la porta. Il combattimento mortale non è finito. Threshold Entertainment e New Line Cinema stanno infatti producendo il sequel cinematografico del popolare picchiaduro Williams. Il titolo del nuovo film è *Mortal Kombat: Annihilation*. Nel cast ritroviamo molti degli attori del primo e sorprendentemente decente (se confrontato agli orribili *Street Fighter* e *Mario Bros*) film. Previsto in estate negli Stati Uniti e a Natale in Italia, *Mortal Kombat: Annihilation* cercherà di bissare il buon successo al botteghino del suo predecessore. Intanto, Constantin Film ha annunciato di aver trovato uno sceneggiatore per il lungometraggio di ***Resident Evil***. Si tratta di Alan McElroy, autore degli script di *Die Hard 4*, *The Spawn* (il film tratto d all'omonimo fumetto) e *Scud: The Disposable Assassin*. A proposito di ***Resident Evil***: ulteriore ritardo in vista per il seguito? Secondo alcune voci raccolte prima di chiudere il numero, il seguito del gioco potrebbe slittare addirittura alla fine di settembre! A dir poco clamoroso: ***Dawn of Darkness*** (Ocean), il clone di ***Doom*** dalle ambientazioni horror è stato cancellato per problemi tecnici (leggi: il gioco faceva schifo). Presentato il mese scorso con il titolo di ***Ninja***, il nuovo picchiaduro tridimensionale Core Design è stato ribattezzato ***Judgement Force***. Previsto per la fine del '97, il beat'em up poligonale ha le carte in regola per bissare l'incredibile successo di ***Tomb Raider***. La versione americana di ***Soul Edge***, ribattezzata ***Soul Blade*** e prevista per la fine di febbraio, è stata deprivata di alcuni frames nell'introduzione (vedi la scena in cui Sophita emerge dalla acque mostrando il suo adorabile sederino). Inoltre, la colonna sonora è stata remixata. Anziché doppiare i finali, Namco ha inoltre deciso di fare ricorso ai sottotitoli per risparmiare tempo. E' probabile che ritroveremo queste leggere alterazioni anche nella versione europea di ***Soul Blade*** prevista per aprile.

Video Games

Big Bang

NEGOZI BIG BANG SULLA TERRA

Perugia	Via Marconi 45 Tel.075-5723571
La Spezia	Via Di Monale 62 Tel.0187-738412
Passignano (PG)	Via Nazionale 87 Tel.075-827915
Pescara	Via Milano 20 Tel. 085/299217
Alessandria	Prossima apertura

VENDITA PER CORRISPONDENZA
AL NUMERO 0187/738412

PROSSIMA APERTURA...

...LA LUNA

VUOI APRIRE ANCHE TU
UN BIG BANG STORE?
CONTATTACI!!!

LISTINO
PER RIVENDITORI

IDEA STAGE S.r.l.

Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia
Tel. 075-35399 - Fax 075-35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it

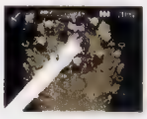
ABBIAMO IMPORTATO DALLO SPAZIO
L'UNICO PROGRAMMA PER LA COMPLETA
GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI.
CHIAMA SUBITO IL NUMERO 075-35399.

Big Bang Big Bang Big Bang Big Bang

Big in Japan

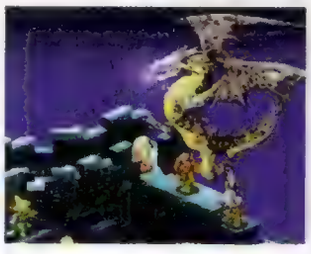
*Due **colossi** del divertimento digitale e analogico, **Sega** e **Bandai**, hanno annunciato la **fusione**. Immediate le conseguenze per il mercato PlayStation: è legittimo pensare che **SegaBandai**, nome provvisorio della nuova compagnia, non svilupperà videogiochi per la concorrente Sony. Se è vero che **Bandai** non ha mai prodotto dei capolavori videoludici, l'idea di non vedere più* tie-in *di **Mobile Suit Gundam** e **Dragonball** sul 32-bit Sony non appare certo entusiasmante. Non solo, anche i titoli già usciti potrebbero non essere più ristampati. Domanda: per giocare a **Gundam** e **Super Robot Wars** saremo costretti a comprare un Saturn?*

ALUNDRA: *UN ACTION RPG MANCAVA PROPRIO NELLA SOFTECA PLAYSTATION!*

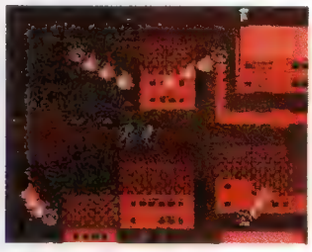


SEGA E BANDAI: FUSIONE O CON-FUSIONE?

Il 23 gennaio scorso, Sega ha annunciato la fusione ad effetto immediato con Bandai. L'accordo ha portato alla nascita di un nuovo colosso del divertimento, *SegaBandai Ltd*. Stando alle dichiarazioni dei leader delle rispettive compagnie, l'unione sinergica tra Sega e Bandai avrà effetti dirompenti sull'industria videoludica. Bandai è un'azienda leader nel settore del giocattolo e possiede i diritti di popolari personaggi di manga e anime come *Gundam* e *Dragonball*, nonché software house satelliti come Banpresto, Angel e Yutaka che fino a oggi hanno sviluppato giochi per Saturn e Sony PlayStation. L'attuale presidente di Bandai, Mr. Yamashina, è stato ufficialmente nominato presidente di SegaBandai, mentre il presidente di Sega, Mr. Nakayama, svolge ora il ruolo di Capo Esecutivo e Vice-Presidente. Gli analisti di mercato hanno tuttavia sollevato una serie di dubbi sulle effettive potenzialità della neonata compagnia. Primo, il fatturato di Sega è in caduta libera, persino in Giappone. Dopo l'uscita di Nintendo 64, le vendite di Saturn sono praticamente crollate. Nell'anno fiscale che si conclude a marzo, i guadagni netti di Sega sono diminuiti di oltre dieci miliardi di yen. Il successo di PlayStation (undici milioni di unità commercializzate fino a oggi) e l'arrivo di Nintendo 64 (circa quattro milioni di pezzo effettivamente venduti) hanno significativamente ridotto i margini di mercato Sega. Le scarse prestazioni della filiale americana e la posizione ormai compromessa in Europa hanno peggiorato ulteriormente la situazione. Bandai non nuota certo in acque migliori: il fallimento di Pippin sviluppato in collaborazione con Apple (altra compagnia che versa in condizioni pessime), ha causato perdite consistenti. Il *flop* di Pippin (solo 50.000 unità vendute in sei mesi) è stato causato dall'elevato prezzo dell'hardware, dalla carenza di software e da un pessimo marketing. Solo 3DO aveva fatto di meglio (o peggio). A peggiorare le cose, il merchandising dei *Power Rangers*, distribuito da Bandai, ha avuto un inaspettato calo di vendite (pari al 30%). Nell'anno fiscale appena concluso, Bandai ha perso nove miliardi di yen. In compenso, il successo dei cuccioli virtuali, i Tamagochi, ha risollevato le sorti di un'annata da dimenticare. In ogni caso, SegaBandai parte in perdita: considerando i bassi profitti Sega (5.3 miliardi di yen) e la perdite di Bandai (9 miliardi di yen), il globale resta negativo e le prospettive per il nuovo anno non sembrano migliori. C'è ancora spazio per tre compagnie nel settore dell'intrattenimento elettronico? Il dubbio resta. A complicare ulteriormente la situazione ci ha pensato Mr. Yamashina che, intervistato dal *Mainichi Shimbun*, un popolare quotidiano nipponico, ha dichiarato che *"La poltica di SegaBandai sarà molto aperta. Per fare un esempio, abbiamo ottenuto la licenza per convertire **Virtua Fighter** su Sony PlayStation e se Nintendo ci autorizza, svilupperemo una versione anche per Nintendo 64"*. La notizia, com'era prevedibile, ha provocato grande scompiglio. Sega e Bandai si sono affrettate a smentire seccamente, negando che un simile evento possa verificarsi. Questa la rettifica ufficiale: *"Bandai non svilupperà titoli esclusivamente per Saturn. Sarà possibile che titoli sviluppati da Bandai per Saturn appariranno su altri formati, come PlayStation"*. La confusione regna suprema.



FINAL FANTASY TACTICS *E...*



...FINAL FANTASY IV.

UNA RIVOLUZIONE CHIAMATA DIGI-CUBE

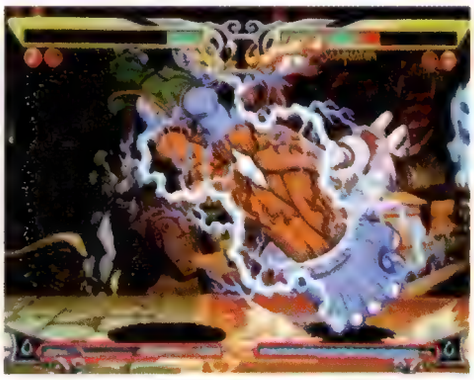
I giapponesi stanno cambiando le loro abitudini videoludiche. L'elevato numero di vendite registrato dai *digi-cube* Square presenti nei *convenience store* ha dimostrato che c'è spazio per formule di commercializzazioni e distribuzione alternative. Come conseguenza molte altre case produttrici hanno espresso l'intenzione di distribuire i loro titoli attraverso i *convenience store*. Finirà così la supremazia dei quartieri del divertimento elettronico come Akihabara? Pensiamo sia decisamente improbabile in quanto un *Seven-Eleven* non potrà mai fornire il medesimo supporto tecnico ed esperienza di un negozio specializzato, ma Square sembra convinta del contrario e i numeri, per ora, le danno ragione. In contemporanea con l'uscita di ***FF VII***, la suddetta etichetta ha annunciato l'uscita di un remake per Playstation del quarto episodio della saga la cui data di uscita è fissata per questa primavera. ***Final Fantasy IV*** sarà molto simile alla versione uscita per Super Famicom nel luglio del '91. Le uniche aggiunte riguardano l'inserimento di brevi sequenze in FMV e una colonna sonora i interamente registrata su CD in modo da possedere una qualità maggiore. L'uscita di ***FF IV*** sarà preceduta dalla commercializzazione di ***Final Fantasy Tactics***, uno *spin-off* presentato in forma parziale sul disco di ***Tobal N°1***. Nato dal-

VERDESUREBA WAR CHRONICLE.

l'unione tra il creatore di *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi e l'ideatore di *Tactics Ogre* e *Densetsu no Ogre Battle*, Yasumi Matsuno, *Final Fantasy Tactics* è un rpg strategico concettualmente simile allo splendido *Bahamut Lagoon* apparso per Super Famicom lo scorso anno (inizialmente intitolato *Final Fantasy Tactics!*). A differenza del suo predecessore, l'arena di gioco è stata interamente realizzata in 3D in modo da poter scegliere l'inquadratura che più ci aggrada. La mappa è divisa in esagoni da 16x16 pixel quindi ci si può aspettare una meccanica di gioco a turni. Per quanto riguarda armi e incantesimi, la presenza in alcune immagini del drago Bahamut ci lascia pensare che siano identiche a *Final Fantasy 4*. I personaggi utilizzabili saranno una ventina e possederanno circa 400 abilità e incantesimi differenti. Vista l'esperienza di Sakaguchi nel campo degli rpg e di Matsuno in quello delle simulazioni strategiche è legittimo attendersi un titolo semplicemente eccezionale! Ancora *spin-off* di *Final Fantasy*: *Sa.Ga Frontier*, ultimo capitolo di una lunga serie iniziata nel 1989 su Gameboy, è previsto dopo *Final Fantasy Tactics*. La versione Playstation si differenzierà da quelle a 8-bit e 16-bit non solo per una maggiore qualità grafica ma anche per una mappa di gioco estremamente più ampia a tutto vantaggio della longevità. Infine, cavalcando il successo di *Final Fantasy VII*, è stata commercializzata un'enciclopedia di *Final Fantasy*, intitolata *Final Daizenshu*, suddivisa in due volumi: *World Guide* e *Title Guide*. Il prezzo delle raccolte è di 2.800 yen, circa 40.000 lire. Le guide contengono anche un CD con immagini e artwork inedito.

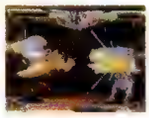
LA RISPOSTA A FINAL FANTASY VII

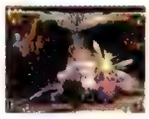
L'enorme successo riscosso da *Final Fantasy VII* ha confermato che l'interesse per i giochi di ruolo è notevole e non sorprende la valanga di epigoni per Playstation. Iniziamo con Sony che ha ben tre titoli in cantiere: un gioco di ruolo classico ispirato a una serie animata giapponese e ben due action rpg, genere oggi meno popolare rispetto a qualche anno fa. Il primo è *Verdesureba War Chronicle*, previsto per il mese di aprile. La caratteristica più singolare del prodotto è il suo sistema di combattimento, interamente poligonale. La rimanente parte del gioco è assimilabile agli rpg classici, quindi visuali in 2D per la mappa di gioco accompagnata dalla solita tonnellata di filmati in FMV. Al mecha design di *Verdesureba War Chronicle* hanno partecipato numerosi artisti giapponesi. Il secondo titolo proposto è *Alundra*, sviluppato in gran segreto da Climax, e prossimo al completamento. Il game designer è Yasuhiro Oohori, che ha lavorato in precedenza a *Landstalker* per Megadrive, coadiuvato da Kenjii Orihara (*Feda* e *Shining Force* per Sega). Previsto per questa primavera, il primo action rpg per Sony PlayStation è stato realizzato completamente in grafica bidimensionale e include oltre 1400 movimenti differenti, una mappa di gioco estremamente ampia (7.000 quadri) e una quantità elevata di armi ed oggetti utilizzabili. C'è chi lo considera la risposta Sony al *Legend of Oasis* saturniano. Grande attenzione è anche stata posta allo sviluppo dell'intelligenza artificiale dei nemici. Da segnalare anche la presenza di Mitaka Tamaki (*Feda, Landstalker*) per il *character design* e Kouhei Tanaka (*Sakura Taisen* per Saturn) per il commento sonoro. Nessun'attesa tra una scena e l'altra, combattimenti in tempo reale: *Alundra* ha le carte in regola per bissare il successo di titoli come *Soul Blader* (SFC), *Seiken Densetsu* (SFC) e *Zelda* (SFC). L'ultimo rpg in arrivo dalla Sony è dedicato alla popolare serie animata-manga *Rurouni Kenshin* che ha già goduto di una sua trasposizione videoludica in forma di beat'em up su PlayStation. Secondo le prime informazioni rilasciate, saranno due i personaggi selezionabili, caratterizzati da una storia ed un finale differente. Realizzato interamente in 2D, *Rurouni Kenshin RPG* avrà combattimenti visualizzati orizzontalmente e scontri uno contro uno. Gli attacchi avranno differenti raggi d'azione e si potrà scegliere dove colpire il proprio avversario. Dalle terze parti è in arrivo *Suikoden 2* (Konami), i cui dettagli non sono ancora stati forniti, e *Saint Scar of Joestar* della Takara. Annunciato per questa primavera, *SSJ* sembra essere un classico rpg con visuale isometrica e fondali poligonali. Le uniche sue caratteristiche al momento note sono la presenza di 24 personaggi giocabili e un *Battle System* dalle interessanti sfumature strategiche. Concludiamo questo capitolo dedicato agli rpg con l'annuncio del remake, realizzato da Artdink, dell'rpg strategico *Ogre Battle*, ancora orfano di una data di uscita.



DOPO GLI ZOMBIE I VAMPIRI...

Capcom ha finalmente fornito nuovi dettagli riguardanti il suo nuovo picchiaduro ad incontri *Vampire Saviour*. Intitolato in occidente *Darkstalker Jedah's Damnation*, il terzo capitolo della saga di *Vampire* avrà quattro nuovi personaggi: Jedah, il protagonista del gioco, Bullets, una ragazza che utilizza armi da fuoco, Q-Bee, un essere mezza donna mezza ape e Lilisu, l'affascinante sorella di Morrigan. Il gioco verrà presentato ufficialmente il 18 febbraio alla mostra giapponese di coin-op *AOU*. Sempre rimanendo in tema di picchiaduro, Taito ha annunciato la conversione del suo controverso beat'em up poligonale *Fighter Impact*. Basato su un hardware simile a Playstation verrà commercializzato entro il 25 aprile. *Samurai Spirits Kenkyaku Shinan* (SNK) è una compilation che raccoglie i primi due capitoli su un unico CD. Questa conversione include *special features* come la possibilità di realizzare mosse speciali con i tasti L1 ed R1, un *team mode* e un *time attack mode*. Sony ha annunciato un nuovo gioco di corsa sviluppato dagli autori di *Motor Toon Grand Prix 2*, provvisoriamente intitolato *Grand Tour*, di cui si sa solo che vanterà un numero elevato di vetture selezionabili e una grafica di ottima fattura.





VAMPIRE SAVIOUR: *LA CPS-2 É STATA SFRUTTATA VERAMENTE AL MASSIMO!*

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA - MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION USA/JAP

PLAYSTATION USA UNIVERSALE	L.599.000
BUSHIDO BLADE	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHRASH BANDICOOT	L.99.000
CYBERSPEED	L.49.000
COOL BOARDERS	TEL
BURNING ROAD	L.99.000
DRAGON BALL Z	L.129.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
HYPER RALLY	L.129.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
LOADED	L.59.000
LUPIN III	TEL
MACROSS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.99.000
NHL FACE OFF	L.59.000
NAMCO 2	L.149.000
NBA IN THE ZONE	L.59.000
NEW S.ROBOT WAR	TEL
OVER BLOOD	L.99.000
PO'ED	L.79.000
PERFECT ELEVEN	TEL
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RANMA 1/2	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	L.139.000
STAR GLADIATOR	TEL
SOUL EDGE	TEL
SOVIET STRYKE	L.89.000
TOSHINDEN 3	TEL
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
JOYPAD PSX	L.39.000
JOYPAD SONY	L.55.000

NOVITA' JAP:
MACROSS MISSION V-FX
DORAEMON 2
NAMCO MUSEUM 5
VIRTUAL HOKUTO NO KEN
SANGOKU MESOH
GT MAX TOURING CAR
FIGHTING NETWORKS RING
QUEEN'S ROAD

CONTINUA USA/JAP:	
BUSHIDO BLADE	TEL
FINAL FANTASY VII	TEL
NASCAR RACING	L.105.000
PERFECT ELEVEN	TEL
RAGE RACER	DICEMBRE
SEXY PARODIUS	TEL
RALLY CROSS	TEL
WING OVER	TEL
MEMORY CARD 120 B	L.89.000
VOLANTE	L.139.000
JOYPAD	L.45.000

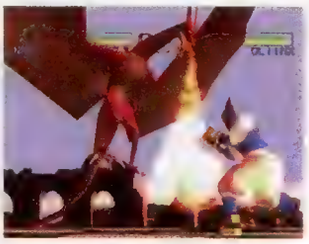
PLAYSTATIONEURO

BATMAN FOREVER COIN OP	TEL
CRASH BANDICOOT	TEL
DESTRUCTION DERBY 2	TEL
DOOM	L.93.000
DISCWORLD	L.69.000
F1	L.99.000
FIFA 96	L.79.000
FIFA 97	TEL
INTERNATIONAL S.STAR SOCCER	TEL
NBA JAM EXTREME	TEL
MORTAL KOMBAT TRILOGY	TEL
ON SIDE SOCCER	L.99.000
RESIDENT EVIL	L.99.000
SAMPRAS EXTREME TENNIS	TEL
TEKKEN 2	L. 99.000
TOMB RIDER	TEL
WIPEOUT 2097	L.109.000

GIOCHI USATI DA LIT.39.000 49.000/59.000.
RITIRIAMO L'USATO.

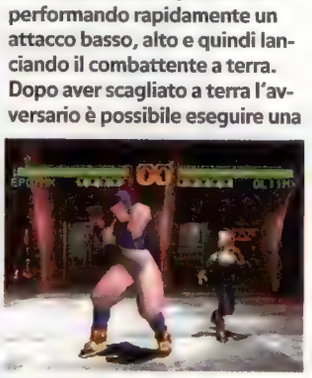
NINTENDO64
SATURN
NEO GEO
MEGADRIVE/SUPERNINTENDO

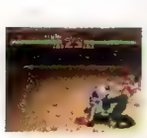
Sviluppato da Dream Factory, il seguito di Tobal è previsto per questa primavera in Giappone. Dream Factory è un team costituito da ex-programmatori Sega e Namco che hanno precedentemente lavorato a Tekken e Virtua Fighter 2.

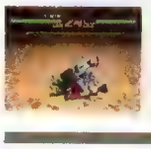


Tobal 2

Dopo il buon successo di critica e di pubblico di *Tobal#1*, Square si avvia a commercializzare il seguito ufficiale, originalmente intitolato *Tobal #2*. Come nel precedente episodio, anche il sequel si avvale della mano di Akira Toriyama, evidente negli splendidi fondali e nei personaggi. L'impiego di dosi massive di poligoni e Gouraud shading ha consentito di ottenere sensibili miglioramenti nel comparto estetico. Al fine di rendere il controllo dei lottatori più accurato e preciso, Dream Factory ha reso *Tobal #2* compatibile con il nuovo controller analogico che Sony introdurrà sul mercato in primavera. Il sistema di combattimento a 360 gradi ora permette attacchi al volo e nuove tecniche di attacco e difesa. I lottatori possono infatti sparare palle di energia all'indirizzo degli avversari infliggendo danni notevoli. Sono stati inseriti nuovi colpi e mosse davvero bizzarre. L'originale sistema di bloccaggio del primo episodio è stato ripreso e perfezionato in *Tobal #2*. Ora è possibile mettersi a cavalcioni all'avversario, scagliarlo a terra oppure colpirlo mentre lo si trattiene. L'attacco può essere indirizzato al volto o alle gambe. L'avversario può bloccare la vostra mossa, ma se siete rapidi potete colpirlo fino a cinque volte di seguito. Ma è possibile anche interrompere la sequenza ed effettuare una combo devastante, ottenibile performando rapidamente un attacco basso, alto e quindi lanciando il combattente a terra. Dopo aver scagliato a terra l'avversario è possibile eseguire una nuova serie di attacchi deleteri. Mary è in grado di performare un Dragon Sleeper mentre si trova in prossimità della testa dell'avversario a terra. Quando invece si trova vicino ai piedi del combattente stordito, la sua mossa sarà differente. E' necessario collocarsi nella corretta posizione, altrimenti il movimento non sarà effettuabile. Non tutti i personaggi, stando alle dichiarazioni di Dream Factory, saranno caratterizzati da nuovi attacchi.







Titolo : Tobal 2
Casa : Squaresoft
Uscita : Aprile
N° Giocatori : 1-2
Genere : Picchiaduro

I Nuovi Personaggi

Una delle peculiarità del primo episodio, il *Quest Mode*, elemento fantasy che dà spessore ai combattimenti, è stato ampliato notevolmente nel seguito. Gli otto combattenti originali ritornano per sfidarsi nella novantanovesima edizione del torneo di *Tobal #1*. A questi si aggiungono due nuovi lottatori: Chako Yutani, una poliziotta interstellare e Doctor V, un chirurgo desideroso di impossessarsi della Pietra dei Re concessa in premio al vincitore. Per gli amanti delle statistiche, precisiamo che Chako ha 23 anni, pesa 58 chilogrammi ed è alta un metro e quaranta. E' innamorata persa di Gren, erede di una multinazionale potentissima, la Fondazione Kats.

Doctor V ha invece 32 anni ed è alto quanto un campione di basket (2 metri e due centimetri). Pesa 105 chili ed è in grado di scagliare potentissimi calci agli avversari. Ha viaggiato nello spazio alla ricerca di un rimedio per ogni malattia, ma alla lunga è diventato scettico sulle effettive possibilità della scienza medica moderno. Ha rivolto quindi la sua attenzione alla medicina tradizionale cinese, scoprendo che la Pietra dei Re ha incredibili poteri di guarigione. La maggior parte dei nuovi avversari sono presenti solo nel *Quest Mode*, e hanno un look davvero originale. Tra questi segnaliamo il cugino minore del drago Bahamut: il rettile sputa fuoco si muove con grazia e agilità. Non meno deleterio è il mago, capace di eseguire magie durante i combattimenti. Attenti alla sua bacchetta magica! Inoltre, se nel primo episodio avevamo incontrato topi assassini, in *Tobal #2* dovremo vedercela con scimmie cattivissime. Non mancano poi scheletri, che si aggiungono all'uomo invisibile del primo *Tobal*.
I personaggi sono in grado di scagliare energia psichica all'indirizzo degli avversari. Per caricarsi di energia è necessario tenere premuto il pulsante di attacco. Tuttavia, l'uso della forza psichica comporta un consistente dispendio di energia, quindi va usata con parsimonia. Un attacco andato a vuoto, inoltre, ci lascia in balia della contro mossa del nostro avversario. Chuji è in grado di sparare una poderosa palla di fuoco dalle mani come il Ryu capcomiano. L'attacco di Epon - altro personaggio femminile - è simile negli effetti a quello di Chuji, ma i movimenti sono diversi e si ispirano alle arti marziali del kung fu. Hom, il robot di *Tobal*, spara colpi laser dalle sue estremità metalliche. Imitando malamente il maestro Fei, si carica di energia ruotando su sé stesso. L'anziano e saggio Fei, invece si potenzia fino ad ottenere una sfera di energia potentissima che si richiama chiaramente all'attacco di *Dragonball* nel manga di Toriyama. A livello di animazioni, i miglioramenti sono evidenti: le immagini si susseguono a 60 quadri al secondo. L'attesa attorno a *Tobal #2* è molto alta: se la giocabilità del primo episodio non era paragonabile a quella dei picchiaduro Namco, Square assicura che il secondo episodio setterà un nuovo standard. Staremo a vedere, anzi, a giocare.

Videogiochi ESSE

Via Libertà, 258
(nei pressi della IV traversa dx)
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 7765611
Vendita per corrispondenza

SEGA MEGA DRIVE

Agassi Tennis	£. 49.800
Cliffanger	£. 49.800
Dynamite Headdy	£. 43.200
Earth Worm Jim 1	£. 59.000
Fever Pitch Soccer	£. 42.600
Fifa 97	£. 89.100
Gauntlet 4	£. 57.600
General Chaos	£. 51.100
Hook	£. 49.800
Il Re Leone	£. 59.000
Int. S.S. Soccer deluxe	£. 107.400
James Pond 2	£. 51.100
Majou mallard donald duck 2	£. 56.300
Mario Andretti	£. 51.100
Marko's Magic Football	£. 74.400
Mega Bomberman	£. 60.300
Mega Swiv	£. 45.900
Mortal Kombat Trilogy	£. 100.800
Nba Live 97	£. 89.100
Paperboy	£. 51.800
Pete Sampras Tennis	£. 59.000
Phantom 2040	£. 45.900
Pitfall	£. 54.100
Rocket Knight Adventure	£. 41.900
Shaq Fu + cd	£. 45.900
Soleil	£. 41.900
Street Racer	£. 56.300
Striker 96	£. 45.900
Super Skidmars	£. 61.600
Tazmania 2	£. 51.100
Time Killers	£. 45.900
Tiny toons Adventure	£. 52.400
Ultimate Mortal Kombat	£. 98.200
Ultimate Soccer	£. 64.200
Virtua Fighter II	£. 103.500

Accessori

Adattatore Universale Saturn	£. 39.200
Cavo Link Play Station	£. 19.400
Cavo Scart Play Station	£. 22.300
Cavo Scart Sega Saturn	£. 19.700
Interactor Aura (zaino interattivo)	£. 178.600
Joypad Compatibile Playstation	£. 24.900
Joypad originale Playstation	£. 55.700
Joypad Saturn	£. 32.800
Memory Card Playstation	£. 48.500
Pistola Saturn - Playstation	£. 70.700
Unità RF Saturn - Playstation	£. 26.100
Volante Saturn	£. 130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	£. 129.000

NINTENDO 64

Pilotwings 64	£. 129.000
Star Wars	£. 145.000
Super Mario 64	£. 119.000
Wave Race	£. 119.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Blazing Skies	£. 51.100
Boogerman	£. 52.400
Donal in Maui Mallard	£. 127.000
Donkey Kong Country 2	£. 98.200
Donkey Kong Country 3	£. 124.400
F 1 Pole Position 2	£. 138.800
F-Zero	£. 60.300
Fifa 97	£. 99.500
Illusion of Time	£. 55.000
International S.S.Soccer deluxe	£. 125.700
Killer Instinct	£. 38.000
Kirby Dreamcourse	£. 65.400
Kirby Ghost Trap	£. 65.400
Nba Live 97	£. 99.500
Ninja Warriors	£. 102.200
Oscar	£. 90.400
Phantom 2040	£. 64.200
Prehistorik Man	£. 62.900
Spindizzy	£. 52.400
Super Bomberman	£. 60.700
Super Ghouls & Ghosts	£. 68.100
Super Mario all Stars	£. 85.100
Super Pouch Out	£. 64.200
Super Tennis	£. 55.000
Ultimate Mortal Kombat	£. 111.300
Weapon Lord	£. 68.100
Yoshi's Island 2	£. 120.500
Zelda	£. 61.600
Zoop	£. 62.900

Alien Trilogy	£. 91.700
Athlete Kings	£. 107.400
Daytona Usa Cham.Edit.	£. 111.300
Earthworm Jim 2	£. 90.400
Euro 96	£. 69.400
Fifa 97	£. 85.100
Golden Axe-Duel	£. 62.900
Nba Action	£. 69.400
Nba Live 97	£. 85.100
Sega Rally	£. 85.100
Shinobi X	£. 60.300
Street Fighter Alpha	£. 69.400
Street Racer	£. 95.600
Tomb Rider	£. 104.600
True Pinball	£. 103.500
Virtua Cop 2	£. 111.300
Virtua Fighter 2	£. 94.300
Worldwide Soccer 97	£. 107.400
X men children of atom	£. 74.700

A-Train	£. 91.500
Actua Soccer	£. 91.500
Broken Sword	£. 91.500
Bust a Move 2	£. 77.300
Command & Conquer	£. 94.300
Cool Boarders	£. 87.800
Crash Bandicot	£. 91.000
Dark Stalkers	£. 87.800
Destruction Derby 2	£. 94.300
Die Hard Trilogy	£. 94.300
Earth Worm Jim 2	£. 91.500
Fifa 97	£. 85.100
Firo & klaud	£. 91.500
Formula 1	£. 91.000
Gex	£. 78.600
Hyper Tennis	£. 91.500
Jamping Flash 2	£. 91.000
Lomax	£. 87.800
Mortal Kombat Trilogy	£. 94.300
Motor Toon 2	£. 91.500
Nba Live 97	£. 85.100
Pandemonium	£. 85.100
Panzer General	£. 90.400
Philosoma	£. 85.100
Rayman	£. 72.000
Resident Evil	£. 94.300
Revolution X	£. 72.000
Ridge Racer Revolution 2	£. 94.300
Skeletron Warrior	£. 91.500
Star Gladiator	£. 87.800
Street Fighter Alpha	£. 78.600
Street Fighter Alpha 2	£. 91.500
Street Racer	£. 94.300
Tekken 2 + cd demo	£. 91.000
Theme Park	£. 85.800
Titan Wars	£. 91.500
Tomb Raider	£. 98.200
Top Gun	£. 91.500
Toshinden 2	£. 91.000
Tobal N.1	£. 65.400
Tunnel B1	£. 85.100
Victory Boxing	£. 91.500
Viewpoint	£. 60.300
Wipeout 2097	£. 94.300
Wrestlemania	£. 89.100
X 2	£. 94.300
X-Com Terror from the deep	£. 94.300
Zero Divide	£. 64.200

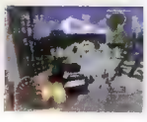
Runabout

Sviluppato da Climax e distribuito da Yanoman, celebre per la saga di *Feda*, *Runabout* segna una rottura netta con la precedente produzione del brillante team nipponico. Noto soprattutto ai possessori di console Sega, Climax ha fino a oggi prodotto splendide avventure come *LandStalker* (MD), *LadyStalker* (SFC) e *Dark Saviour* (SS). Seguendo la via dell'originalità che contraddistingue tutti i titoli finora prodotti, *Runabout* si configura come un prodotto dalle caratteristiche del tutto peculiari. Kan Naito, presidente di Climax, puntualizza che *Runabout* è *"Un gioco di guida in senso forte e non una simulazione di corsa"*. Si tratta infatti di un videogioco che ridefinisce l'idea di racing game.

Il giocatore ha un tempo limitato per concludere i vari tracciati, evitando nel contempo tutta una serie di ostacoli che spaziano dal traffico alle volanti della polizia. Sono tre i percorsi disponibili in *Runabout*. Il primo ricalca digitalmente il quartiere cinese di Los Angeles. Le strade sono riprodotte nei minimi dettagli. Kan spiega che è possibile "tagliare" attraverso i negozi o le abitazioni private per raggiungere il traguardo. Il secondo livello è basato sull'area di Shonan, la zona marittima di Tokyo, celebre per il terribile traffico nelle ore di punta. Il giocatore dovrà utilizzare vie alternative come l'autostrada per evitare gli ingorghi. Una mossa sbagliata e resterete bloccati. Il flusso della circolazione è casuale e varia a ogni partita. Se le vie principali sono congestionate, non vi resta che tentare di attraversare la spiaggia a tutta manetta. L'ultima sezione riproduce il caos metropolitano di Parigi. Il giocatore dovrà percorrere le vie strette della città (scordatevi i boulevard!) cercando improbabili scorciatoie nella metropolitana. Il tempo non è l'unico avversario con il quale dovremo confrontarci in *Runabout*. I maggiori grattacapi vengono dalla polizia che giustamente disapprova la nostra guida "sportiva" e fa di tutto per scoraggiare i nostri exploit. Come in *Test Drive*, le volanti ci inseguiranno per costringerci a porre fine alle nostre scorribande. E' essenziale scegliere una vettura sufficientemente veloce per sfuggire alle forze dell'ordine. *Runabout* include 22 differenti veicoli, tra cui sport car, macchine di lusso, station wagon e persino motorini, camion della raccolta dei rifiuti e un pachidermico bus (citazione da *Speed*). Ogni collisione determina una riduzione dell'energia a disposizione: veicoli più fragili - come gli scooter - hanno chiaramente una minore resistenza agli urti. Al contrario, il bus è in grado di tamponare le auto della polizia e sfondare i posti di blocco. Le vetture sono distinte in due categorie: le prime hanno il cambio automatico, l'altro manuale. E' possibile selezionare la retromarcia. I tracciati richiedono almeno sette minuti in media per essere completati, laddove quelli di *Ridge Racer* si percorrono in meno di due. Per altro, in *Ridge Racer* abbiamo tre variazioni di un medesimo circuito, mentre qui i tracciati sono eterogenei. Inoltre, mentre nei giochi di corsa tradizionali gli itinerari sono rigidamente prefigurati, *Runabout* lascia al giocatore la possibilità di scoprire la via più rapida ed efficace per raggiungere il traguardo. Le vie percorribili sono numerose e hanno caratteristiche che rispondono alle differenti prestazioni delle vetture. L'unico limite del gioco è rappresentato dall'impossibilità di giocare in coppia (lo split-screen è stato scartato perché non ritenuto adatto alle caratteristiche del prodotto e il link-up bocciato per ragioni di tempo). Il viaggio termina *killingzonianamente* nei sobborghi della città dei lumi. Il gioco è stato programmato dallo stesso team del brillante *Dark Saviour*. Al momento di andare in stampa, gli sviluppatori sono al lavoro sull'ultima sezione del gioco. *Runabout* segna il debutto di Climax su PlayStation. Kan Naito ha affermato che lo sviluppo sul 32-bit Sony è stato relativamente semplice mentre su Saturn avrebbe richiesto molto più tempo. Questo tuttavia non significa che Climax intende abbandonare l'universo dei giochi di ruolo (lo dimostra il fatto che sta sviluppando il promettente *Alundra* per SCEJ) né il mercato Saturn, ma solo diversificare la sua offerta.

RUNABOUT *PUÒ ESSERE CONSIDERATO UN MIX TRA* GTI COTE D'AZUR *DI KONAMI E* DESTRUCTION DERBY.

NON FATEVI INGANNARE DALLE IMMAGINI: NONOSTANTE LE VETTURE CHE VEDETE RIPRODOTTE IN FORMA ELETTRONICA,* RUNABOUT *NON È UN GIOCO DI CORSA CONVENZIONALE.



Titolo : RUNBOUT
Casa : CLIMAX/YANOMAN
Uscita : FINE MARZO
N° Giocatori : 1
Genere : RACING

VENDITA PER
CORRISPONDENZA

AVENGER
RACING

TEL. 049-8752689

PUNTO VENDITA

PLAYSTORIA

PlayStation CENTER

KONAMI CENTER

Via Roma, 53
PADOVA

Playstation

NEWS PAL-USA-JAP

FINAL FANTASY VII	NBA HANG TIME
SOUL EDGE	PERSONA (USA)
THOSHINDEN III	RALLY CROSS
LUPIN 3RD	PORCHE CHALLENGE
RAY TRACERS	VIRTUAL POOL
RACING GROOVY	RAGE RACER
RAYSTORM	COOL BOARDERS
FATAL FURY REAL BOUNT	CRYPT KILLER
RANMA 1/2 WARS	LETHAL ENFORCE 1-2
SUPER ROBOT WARS V	NECRODOME
INTERNATIONAL SOCCER DX	BUSHIDO BLADE
THE CROW	BROKEN SWORD (ITA)
TIME CRISIS	PARO WARS
TIME CRISIS + PISTOLA	

RIVISTE USA-JAP

SATURN PRO	PLAYSTATION MAGAZINE
GAME FAN	SATURN MAGAZINE
EDGE	NINTENDO 64 MAGAZINE
GAME PLAYER	da L. 10.000 !!!

OFFERTISSIME DEL MESE

FINAL FANTASY VII + MEMORY 120	L. 299.000
TUNNEL BI + FIFA 97	L. 159.000
TUNNEL BI	L. 73.000
NBA JAM EXTREME	L. 79.000
MEGATHSUDO 2096	L. 119.000
LOMMAX	L. 89.000
SIM CITY 2000 (JAP)	L. 85.000
STAR GLADIATORS	L. 85.0
NASCAR RACING (USA)	L. 99.000
BUBSY 3D (USA)	L. 99.000

ACCESSORI PSX

ACTION REPLAY	L. 109.000
MULTITAP 8 PLAYER	L. 69.000
LINK CABLE	L. 39 .000
JOYPAD COMPATIBLE	L. 29.000
2 JOYPAD INFRAROSSI + STICK	L. 79.000
JOYPAD SONY	L. 59.000
JOYSTICK TOP-FIGHTER	L. 89.000
JOYSTICK UFO	L. 75.000
JOYSTICK ASCII SONY	L. 119.000
VOLANTE MAD CATZ	L. 139.000
VOLANTE PER4MER	L. 99.000

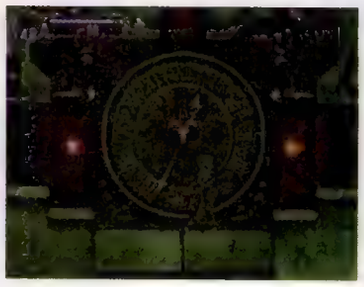
MEMORY CARD 15 BLOCCHI	L. 49.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L. 85.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI	L. 109.000
MEMORY DISK DRIVE	L. 159.0
RF UNIT	L. 29.000
CHIP UNIVERSALE	L. 49.000

CHIAMATECI !!

VISTO L'ASSORTIMENTO GIOCHI PC CD-ROM

Tutti i marchi, loghi e foto appartengono ai loro legittimi proprietari

Castlevania X



Se è vero che ultimamente sono apparsi titoli bidimensionali davvero splendidi (due su tutti: *X2* e *Megaman VIII*), è altrettanto legittimo rimarcare che la softeca PlayStation resta prepotentemente tridimensionale. L'abbondanza di picchiaduro poligonali e simulatori di corsa multi-prospettici ha spinto molti a dichiarare il bitmap ormai prossimo all'estinzione. Con *Castlevania X*, Konami intende dimostrare che il 2D è "alive and kickin'" per dirla con i Simple Minds. Se Goemon è zompato su Nintendo 64 guadagnandoci in profondità, Alucard, il figlio di Dracula, debutta su Sony PlayStation orgogliosamente bidimensionale. *Castlevania X* è un action/rpg sulla falsariga di *Castlevania II: Simon's Quest*. La dinamica di gioco non consiste nell'abbattere i numerosi mostri che popolano il castello di Dracula, ma comporta anche una rilevante componente esplorativa. Va sottolineato il carattere evolutivo dei personaggi. L'eroe che selezioniamo acquista punti-esperienza man mano che procede nel gioco e risolve enigmi. Ogni personaggio è definito da una serie di parametri che gli estimatori dei giochi fantasy conosceranno bene: forza, resistenza, intelligenza, esperienza e fortuna. I vari personaggi sono in grado di trasportare un certo numero di oggetti e armi. Alcuni strumenti sono essenziali per superare gli ostacoli e le insidie che l'avventura contiene. L'inventario è accessibile attraverso la semplice pressione di un tasto. Se nei titoli precedenti la raccolta dei crediti serviva solo ad ottenere punti, qui il denaro elettronico serve ad acquistare oggetti e armi aggiuntive. Si vocifera che sia inoltre possibile creare un registro elettronico dei mostri incontrati nel corso del gioco che tiene conto delle loro forze e punti deboli. I personaggi disponibili sono Alucard, Maria e Richter.

Titolo : **Castlevania X**
Casa : **Konami**
Uscita : **20 Marzo**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Azione**

La storia infinita

Castlevania X ha sei livelli principali, più una serie di aree segrete. Il gioco è strutturato come un romanzo, i cui capitoli si intitolano, rispettivamente: *All'esterno del castello, Il laboratorio Alchemico, La Grande Libreria, La Galleria di Marmo, Le Mura Esterne, La Cappella Reale*. All'esterno del castello di Dracula ci imbattiamo in zombies e mostri anfibi estremamente pericolosi. Il boss del primo livello è, addirittura la Morte. Il laboratorio alchemico contiene alcuni dei fondali più definiti mai visti in un gioco per PlayStation. L'attenzione ai dettagli è davvero impareggiabile: le colonne sono riccamente riprodotte e le ombreggiature sono splendide. Gli effetti di luce si sprecano letteralmente. I nemici che incontreremo in questo livello sono guerrieri (attenzione alle loro asce!), scheletri ambulanti muniti di elmetto e scudo che avevamo già visto nella *Munitions Factory* di *Castlevania: Bloodlines*). La Libreria si rifà all'omonimo livello di *Castlevania IV*: non mancano nell'incarnazione PlayStation i libri volanti dalle cui pagine fuoriescono malvagi spettri. La sezione successiva, ossia la galleria di marmo, è caratterizzata da statue e monumenti che richiamano uno dei livelli iniziali di *Bloodlines*, quello della Torre di Pisa. Qui incontriamo Anfisbaena, una donna-serpente che comanda orde di poltergeist. All'esterno delle mura invece possiamo sperimentare i classici effetti speciali che Konami dispensa a piene mani in tutti i titoli della saga (vedi il mode 7 nel castello di Dracula del IV episodio o la torre rotante di *Bloodlines* che a sua volta citava il mitico *Nebulus* per Commodore 64). Quest'area contiene inoltre alcune delle bestie elettroniche più originali: api scheletriche e scheletri armati di moschetto che si inginocchiano, prendono la mira e sparano. I fondali del gioco ruotano in tempo reale. Un temporale viene simulato con notevole realismo. Il massimo è tuttavia la cripta del re, uno degli ultimi livelli del gioco. Trappole deleterie e finestre decorate esaltano la palette PlayStation come pochi altri titoli finora.

Dopo i flop di *Contra, Overkill* e *Speed King* (aka *Road Rage*), Konami ha bisogno di recuperare credibilità. L'ultimo *Castlevania* risale al luglio del '95. Parliamo, ovviamente, di *Dracula: Bloodlines*, pallido sequel dello splendido *Castlevania III* uscito, sempre su SNES, nel '91 e decisa involuzione rispetto al leggendario *Dracula X*, apparso nell'ottobre del 1993 per PC Engine Duo. *Castlevania X* è il gioco che rappresenta un punto di svolta per Konami. In altri termini, o la va, o la spacca.

I personaggi

Il primo *Castlevania* appare per Famicom nel settembre del 1986 (nell'87 per NES). Nel '90 viene convertito per PC. Il protagonista, Simon Belmont, riappare nel sequel, *Castlevania II: Simon's Quest*. Nell'88 appare *Castlevania: The Adventure* per Gameboy, nel quale incontriamo Christopher Belmont. Nel '90 è la volta di *Castlevania III: Dracula's Curse* (NES), che include la triade di personaggi Trevor Belmont, Grant D'Nasty, Syfa, Alucard. Nel '91 appare su Gameboy, *Castlevania II: Belmont's Revenge*, che segna il debutto di Soleiyu Belmont. Nello stesso anno esce *Super Castlevania IV* (SNES) che segna il ritorno di Simon Belmont. Il 1993 è caratterizzato dall'uscita di *Dracula X* per PC Engine Duo, interpretato da Richter Belmont, Maria Lanedo. Arriviamo al '94: Konami introduce *Castlevania: Bloodlines* per Megadrive che propone John Morris, Eric LeCarde. Nel '95 esce *Castlevania: Dracula X* per Super NES, interpretato da Richter Belmont. Altri episodi sono apparsi per X68000 ('93) e MSX ('86).

Alucard

Alucard è il primogenito di Dracula (incontrato nel terzo episodio della Saga, su NES). Possiede una alabarda affilatissima che può essere implentata nel corso dell'avventura (le tre classi di spade disponibili in *Castlevania X* sono Rapier, Claymore e Katana). Alucard è in grado di trasformarsi in un pipistrello o in nebbia.

Richter

Vampiro della casata dei Belmont, Richter è armato con una potente frusta ed è accompagnato da Maria. Precedentemente incontrato in *Dracula X* per PC Engine Duo.

Maria

Al momento di andare in stampa non è chiaro se Maria sarà un personaggio giocabile o meno. Al pari di Richter, è apparsa in *Dracula X*.

Dracula

Il signore delle Tenebre in persona che incontreremo alla fine del gioco. Buona fortuna...

ATLANTIDE

VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA

NINTENDO 64 EUROPEO A LIRE 399.000

SUPER MARIO LIRE 119.000

WAVE RACER 64 LIRE 119.000

PILOT WINGS 64 LIRE 129.000

STAR WARS 64 LIRE 149.000

0362/238148

.....E IN NEGOZIO PUOI TROVARE IL NOSTRO VASTISSIMO ASSORTIMENTO: SIAMO IN VIA ROSSINI N.43

SEREGNO (MI)

J =JAPAN U =USA - PREZZI IVA COMPRESA - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Porsche Challenge

Inizialmente annunciato per il 28 marzo, Porsche Challenge è stato posticipato al 25 aprile. Il mese extra servirà ai programmatori per correggere alcuni bug evidenziati nella fase di testing.

Titolo : **Porsche Challenge**
Casa : **Sony**
Uscita : **25 Aprile**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Racing**

Le automobili sono giocattoli per adulti. Un vero giocattolo ha un design aereodinamico, una forma accattivante, un look fuori dalla norma. Il miglior giocattolo attualmente sul mercato è senza dubbio Porsche Boxster, la nuova generazione di sport car destinata a soppiantare la leggendaria serie 911. Per molti, il nuovo bolide teutonico introdotto diciotto anni dopo l'ultima generazione a quattro ruote è un sogno irrealizzabile, uno status symbol per pochi eletti, un gioiello a quattro ruote assolutamente inaccessibile. Per molti, ma non per tutti, parafrasando una celebre pubblicità. Già perché il 25 aprile sarà possibile guidare virtualmente la splendida vettura nel nuovo gioco sviluppato da Sony Computer Entertainment che promette di diventare la simulazione di corsa più realistica mai apparsa su console. Stando a Jerry Pascal, curatore del progetto, *Porsche Challenge* dovrebbe superare *Formula 1* in termini di accuratezza e *Rage Racer* dal punto di vista cosmetico. Le premesse sono esaltanti. Ma restiamo con i piedi per terra: attualmente il gioco è completo solo al 60% e il metodo di controllo non sembra essere dei migliori. Le beta che Sony ci ha inviato mostra tuttavia che i programmatori hanno compiuto notevoli miglioramenti rispetto a qualche settimana fa, sebbene Porsche resti lontano dal completamento. Sviluppato dal team di *Total NBA '96*, *Porsche Challenge* spinge il pedale dell'acceleratore al massimo in termini di risorse tecniche. Il gioco sfrutta fino in fondo le potenzialità dell'hardware PlayStation per ottenere una splendida riproduzione, almeno in termini grafici, delle migliori simulazioni di corsa da bar. L'attenzione di dettagli è davvero impareggiabile, ma non sorprende, dal momento che un team di designer tedeschi ha seguito da vicino lo sviluppo del gioco, aiutando i grafici Sony a realizzare accurati modelli tridimensionali delle vetture. Sono stati impiegati fino a 500 poligoni texture mappati per creare la Boxster elettronica, superando nettamente i risultati ottenuti da Namco per la trilogia di *Ridge Racer*.

SuperCar

Prima di cominciare le gare è necessario scegliere un pilota dal menu principale. Ne sono disponibili sei, quattro di sesso maschile e due di sesso femminile (si vocifera che sia presente anche un settimo pilota accessibile solo attraverso

cheat mode). Ciascun guidatore è caratterizzato da una differente personalità e da uno stile di guida peculiare. I piloti sono il risultato dell'aggregazione di oltre 150 poligoni, il che li rende particolarmente realistici dal punto di vista estetico.
L'uso di sofisticate tecniche di *motion-capture* ha consentito di ottenere movimenti fluidi e convincenti. Dal momento che i guidatori sulle vetture decappottabili risultano chiaramente visibili, l'aderenza grafica a referenti reali assume un'importanza notevole: i piloti sono infatti animati in tempo reale. Premete la freccia direzionale sinistra e il vostro "omino" curverà con perfetta sincronia verso sinistra. Come per ogni altro singolo aspetto del gioco,

anche i piloti sono stati arricchiti cosmeticamente da effetti speciali di illuminazione. Tre differenti effetti di *light sourcing* si riflettono sulla splendida carrozzeria metallica del veicolo durante la gara. Ad accrescere ulteriormente il realismo riproduttivo del gioco concorre un campionario di particolari come le foglie mosse dal vento che scivolano sul vetro della vettura o gli schizzi di fango che imbrattano le portiere. I segni delle ruote restano impressi sul tracciato come in ***The Need for Speed***, ma qui l'effetto è arricchito da nuvole di polvere che si sollevano quando accelerate improvvisamente. Dal punto di vista strutturale, ***Porsche Challenge*** è suddiviso - al pari di ***Formula 1*** - in due sezioni principali: *arcade* e *simulation*. Chiaramente la prima è più immediata, mentre la seconda richiede maggiore impegno al guidatore. A queste va aggiunta una terza area che Sony definisce "interattiva", accessibile previo completamento delle due precedenti. Si tratta di un *divertissement* motoristico interessante che ci porta a confrontarci con una serie di ostacoli e di scorciatoie.
Porsche offre la possibilità di partecipare a una competizione contro altre vetture oppure di confrontarsi contro il tempo su uno dei quattro tracciati principali, tra cui svetta un'accurata riproduzione del *test track* Porsche di Stuttgart, Germania. Non manca il classico percorso alpino tra le vette innevate delle Alpi. Sono disponibili in tutto una ventina di percorsi. Esiste anche il classico *mirror mode* che consente di "raddoppiare" i tracciati. Sony ha anticipato che attraverso una serie di cheat mode è possibile attivare una serie di opzioni extra che chiaramente accrescono lo spessore del gioco. Le animazioni di *Porsche Challenge* sono eccellenti: 30 frames al secondo è lo standard. Al pari di *Sega Rally* è stata inserita un'opzione che consente di ridurre automaticamente il gap tra il leader della corsa e i suoi diretti inseguitori. Il boost comunque non basta all'inseguitore per passare in prima posizione e, del resto, non sarebbe nemmeno divertente. Le visuali presenti all'interno del gioco sono due: ravvicinata e interna. A differenza di *Formula One*, *Porsche Challenge* privilegia un'opzione di multiplayer basata sullo split-screen anziché sul link (qualcosa di simile lo abbiamo incontrato in *Need for Speed* e nel sottovalutato *Andretti Racing*). Nella beta, la sezione di gioco doppio non mostrava rallentamenti significativi: il codice è stato ottimizzato in modo decisivo. L'audio, come già rivelato, è interattivo: l'accompagnamento sonoro rimarca con drammaticità i momenti più spettacolari (sorpassi o incidenti). Anche gli effetti sonori rendono giustizia al rombo del motore della Boxster e segnano l'inizio di una nuova fase della storia ludica di PlayStation.

VORRESTE GUIDARE UNA DI QUESTE? I CASI SONO DUE. O VI COMPRATE LA COSA REALE CHE COSTA POCO MENO DI CENTO MILIONI OPPURE* PORSCHE CHALLENGE, *CHE COSTA POCO MENO DI CENTOMILA LIRE...

IL LIVELLO DI DETTAGLIO DELLE VETTURE E DEI TRACCIATI È FENOMENALE: LA LUCE SI RIFLETTE SULLA CARROZZERIA CON IMPAREGGIABILE REALISMO.

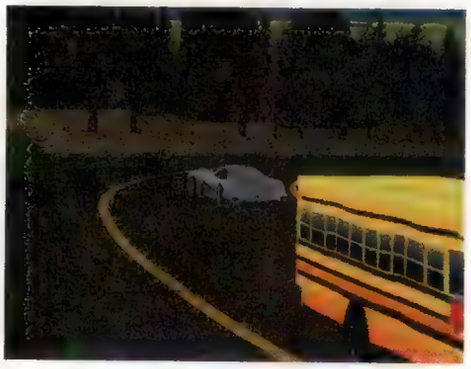
The Need for Speed 2

HANNO LEMKE, IL SUPERVISORE DEL PROGETTO, VIVE E LAVORA A VANCOUVER IN CANADA. HA REALIZZATO IN PRECEDENZA NHL'97 E THE NEED FOR SPEED.

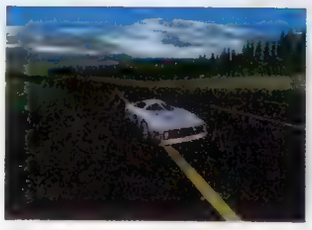
Il secondo, attesissimo episodio di *The Need for Speed*, il simulatore di corsa "realistico" di Electronic Arts è previsto per la fine di marzo. Il gioco include una nuova serie di veicoli: McLaren F1 (la più veloce vettura mai commercializzata), Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Ford GT90 (un prototipo mai introdotto sul mercato, più veloce della McLaren F1), Ford Indigo, Jaguar XJ220 (di pochissimo più lenta della paradigmatica McLaren F1) e ItalDesign Cala. Hanno Lemke, lo sviluppatore del gioco (nonché co-autore della serie di *NHL Hockey* e dell'originale *Need for Speed*) ha affermato che il realismo raggiunto in questo gioco lo pone almeno una spanna al di sopra di ogni altro titolo. Il grande limite del primo episodio consiste nel fatto che era stato originariamente sviluppato su 3DO e solo successivamente "upgradato" per piattaforme più potenti, PlayStation in testa

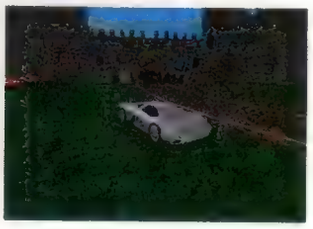
Come spesso avviene, non sono state tenute in debito conto le peculiarità dell'hardware Sony, con il risultato che *Need for Speed* resta un buon gioco, tuttavia al di sotto delle potenzialità di PlayStation. *"Ai tempi, 3DO era la macchina ludica più potente sul mercato. Il nostro obiettivo era quello di creare la simulazione di corsa più realistica e credo che tale meta sia stata raggiunta. Con il seguito abbiamo scelto un approccio totalmente differente"*. Infatti, ***The Need For Speed 2***, sviluppato da Pioneer Productions di Vancouver, non è una semplice evoluzione del precedente, ma un titolo in gran parte rivoluzionato. L'*engine* è stato interamente riprogrammato per fronteggiare la sfida con i più recenti titoli nipponici. *"Questa volta due team separati stanno sviluppando le due versioni, PlayStation e PC, al fine di sfruttare appieno le caratteristiche delle due macchine."* Sorge spontaneo domandarsi quali delle due versioni sarà più sofisticata. Risponde Hanno: *"TNFS2 su PC ha una risoluzione grafica migliore e l'opzione di gioco a otto in network, ma la versione PlayStation ha un frame rate sicuramente superiore. Entrambe supportano l'opzione di gioco a due tramite split-screen"*.

DAI TEMPI DI TEST DRIVE I SIMULATORI DI CORSA EA SI SONO EVOLUTI SIA DAL PUNTO DI VISTA TECNICO SIA PER CIO' CHE CONCERNE LA GIOCABILITA'. THE NEED FOR SPEED 2 È L'ULTIMO NATO IN CASA EA.



Abbandonata la licenza *Road and Track*, Electronic Arts ha collaborato direttamente con le case automobilistiche più importanti del mondo (Jaguar, Ford, Lotus, Italdesign) per creare modelli credibili. *"Volevamo riprodurre elettronicamente le super macchine che i più fortunati hanno la possibilità di vedere solo in televisione o durante le fiere specializzate. Per questo, le abbiamo guidate direttamente sui tracciati delle case produttrici e siamo certi di essere riusciti a trasferire in forma digitale le incredibili sensazioni che abbiamo provato"*. I tracciati sono internazionali: si passa dall'Australia (dalla baia di Sydney ai deserti australiani) all'Himalaya (vette innevate del Tibet, ponti pericolanti, tornanti, gallerie ghiacciate). Altre gare si svolgono in Messico, Nepal, Europa, Norvegia e, ovviamente, Vancouver, forse una delle città più peculiari del Canada e sede di Electronic Arts. Dal punto di vista grafico, il secondo episodio dovrebbe vantare fino al 50% di poligoni in più rispetto al predecessore, una visuale di gioco a 360° e tracciati assai più lunghi. Il numero di vetture controllate dal computer è undici. Il gioco è paragonabile a ***Porsche Challenge*** in quanto si pone come una simulazione realistica dal carattere prepotentemente arcade. *"Definirei **TNFS2** come un gioco squisitamente realistico anche se questo non implica che il giocatore deve preoccuparsi di supervisionare milioni di parametri, il che alla lunga risulta frustrante. L'obiettivo che ci siamo posti era quello di diversificare nettamente il tipo di risposta delle differenti vetture. Ogni veicolo è stato accuratamente riprodotto, nelle sue parti interne ed esterne. **TNFS2** è una combinazione unica nel suo genere di simulazione e azione allo stato puro."* La sezione arcade differisce dalla simulazione non solo nominalmente. Nella prima la fisica dei vari modelli viene alterata sensibilmente per offrire ritmi più elevati, accelerazioni e collisioni più spettacolari in barba al realismo. Nel modo simulazione, invece, il giocatore può configurare nuovi parametri che consentono di tenere il veicolo costantemente sotto controllo. Un'altra innovazione riguarda la possibilità di guidare anche sullo sterrato anziché sul tracciato vero e proprio: *"Volevamo offrire maggiore libertà ai giocatori* - spiega Hanno - *e in questo seguito è possibile tagliare e usufruire di scorciatoie. Le sospensioni realistiche delle vetture rispondono in tempo reale alle sollecitazioni dei tipi differenti di tracciato"*. Un altro aspetto fortemente migliorato è l'opzione replay. *"Abbiamo implementato il replay di* **TNFS2** *prendendo a modello quello di* **NHL '97**. *Una telecamera virtuale segue l'azione da ogni angolatura possibile e immaginabile, permettendo al giocatore di rivivere i momenti più esaltanti della corsa."* Al pari di ***Porsche Challenge***, anche ***TNFS2*** include un sonoro interattivo che sottolinea e rimarca sorpassi mozzafiato e incidenti spettacolari. La sfida è aperta.





Titolo : THE NEED FOR SPEED 2
Casa : EA
Uscita : FINE MARZO
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

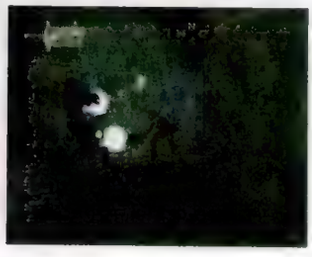
Luci, Ciak, AZIONE!

È arrivato SPOT, per portarvi tra i grandi di Hollywood!

Distribuito da: Sony Computer Entertainment (Italy) S.p.A.
Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06/ 330.74.1
Spot™ is a registered trademark of Dr Pepper/Seven Up Corporation, Dallas, Texas 1995
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Excalibur 2555AD

Vi ricordate di *Lone Soldier*? Molto probabilmente sì, ma scommetto che il motivo non è certo piacevole... Beh, preparatevi perché i Tempest, ovvero il team di lavoro che si era occupato del capolavoro sopracitato, sono tornati con l'intento di porre rimedio agli errori (o orrori?) del passato. Ci troviamo così di fronte a *Excalibur 2555AD*, un RPG piuttosto anomalo che, grazie alla particolare struttura di gioco, ricorda molto il caro vecchio *Fade to Black*. La trama è, ancora una volta, a dir poco soporifera: i Kala, una banda di cavalieri spaziali, è tornata indietro nel tempo fino al Medio Evo dove ha rubato la magica spada di Re Artù, l'Excalibur. Voi, nei panni di una tirapiedi del mago Merlino di nome Beth, venite presi e sbattuti nel futuro con il compito di recuperare lo spadone. Più facile a dirsi che a farsi tanto più che il futuro nel quale ci troveremo ad operare ha un aspetto a dir poco desolante. Al tempo de i Kala infatti la razza umana è stata costretta sottoterra da un enorme meteorite che ha colpito il nostro povero pianeta rendendolo completamente inabitabile. Voi inizierete la vostra avventura da un livello vicino alla superficie dal quale dovrete riuscire a spostarvi lungo i piani inferiori, fino a quando non raggiungerete il luogo dove la mitica Excalibur riposa insieme a Delvar, il leader dei Kala!



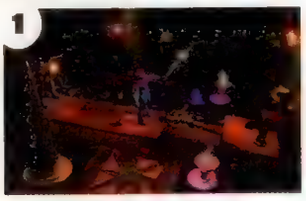
Titolo : Excalibur 2555 AD
Casa : Telstar
Uscita : Marzo
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

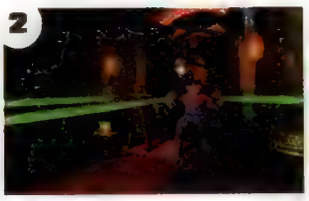
Piu' Veloci della Luce!

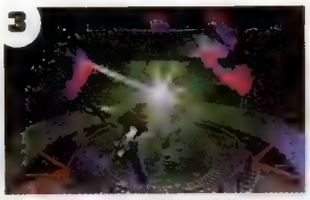
La prima cosa che colpisce giocando a *Excalibur* è la velocità sviluppata dall'engine del gioco. Considerando infatti che ognuno dei 12 livelli è composto da 40/50 stanze, con un gran numero di texture e un sacco di sorgenti di luce sarebbe comprensibile se, di tanto in tanto, si verificassero dei leggeri rallentamenti. Invece, incredibilmente, le varie animazioni scorrono con una velocità e una fluidità tali da rendere questo prodotto più simile a un arcade che non a un comune RPG. Come accade sovente ai nostri giorni l'azione di gioco può essere seguita attraverso due inquadrature differenti: la prima è collocata dietro a Beth, mentre la seconda utilizza una serie di telecamere fisse, in perfetto stile *Resident Evil*. Così come nel classico targato Capcom infatti anche qui potrete godere di una serie di inquadrature altamente spettacolari alle quali si affiancherà una visuale di minor impatto che risulta comunque molto funzionale.

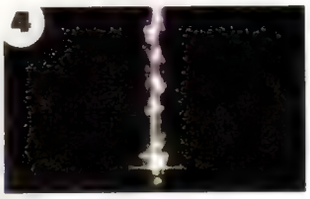
Sword and Sorcery

Anche se la maggior parte degli ostacoli che Beth si troverà ad affrontare saranno costituiti da una puzzle, *Excalibur 2555AD* presenta pure una serie di situazioni un pochino più arcade nelle quali dovrete mettere da parte il vostro potente cervello per passare a modi ed azioni un po' più volgari. Detto ciò, nonostante il sistema di combattimento non svolga un ruolo centrale all'interno del gioco, il metodo di controllo risulta estremamente immediato, intuitivo senza essere al contempo eccessivamente semplicistico. Per prima cosa dovrete far assumere a Beth la posizione di difesa premendo uno dei quattro Shift. Questo vi consen-









(Foto 1-4): La vostra avventura ha inizio nel Medio Evo, quando i cavalieri di Kala provenienti dal futuro riescono a penetrare nel castello di Re Artù rubando la mitica Excalibur...

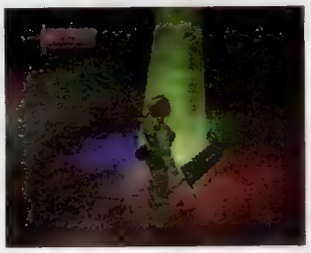
(A Sinistra): Come potete vedere, le sorgenti di luce presenti in Excalibur *posso essere tranquillamente paragonate a quelle viste in titoli del calibro di* Tomb Raider.

Questo è solo uno dei modelli che i Tempest hanno utilizzato per realizzare i personaggi presenti in Excalibur 2555AD. *Si è trattato indubbiamente di un lavoro molto lungo e faticoso però direi che ne è proprio valsa la pena!*

tirà di accedere a una delle svariate mosse a disposizione della nostra eroina, mosse che includono una buona selezione di fendenti e calci, e da una serie di attacchi speciali attivabili tramite le consuete sequenze "top secret". I nemici contro i quali vi troverete a battagliare saranno dotati di armi molto più potenti delle vostre così vi troverete spesso costretti a effettuare veri e propri slalom tra proiettili e sfere di energia semplicemente per poter entrare nel raggio d'azione del vostro arsenale. Ovviamente i vari avversari saranno costituiti da una vasta schiera di mostri e amenità assortite tra i quali si segnalano zombie, scorpioni, scheletri e qualche vampiro il cui numero e forza varierà con il progredire dell'avventura. Le cose si fanno invece più complicate quando si passa alla gestione delle varie magie visto che, per lanciare un incantesimo, non vi basterà semplicemente raggiungere un determinato livello di esperienza. Per ottenere una magia infatti Beth dovrà prima trovare la formula nella quale saranno indicati gli ingredienti. Fatto ciò dovrete recuperare anche i componenti del magico intruglio, combinarli e sperare di non aver commesso qualche errore: solo allora lo *spell* entrerà a far parte del vostro libro di magia, incrementando anche il vostro livello di esperienza. Un'altra cosa da sottolineare a questo proposito è che, a differenza dei combattimenti, gli incantesimi risultano di vitale importanza per il buon esito della vostra missione dato che diversi puzzle vi obbligheranno a combinare le vostre abilità intellettive con dosi massicce di magia, senza le quali rimarreste bloccati in eterno!

C'ERA UNA VOLTA...

L'interazione coi vari personaggi è uno degli aspetti fondamentali di qualsiasi RPG, tuttavia, invece di usare la solita finestrella con tanto di testo a scorrere, i Tempest hanno tentato di rendere le conversazioni il più gradevoli possibile e questo nonostante i dialoghi non siano particolarmente articolati. Le varie conversazioni sono infatti "a senso unico", il che vuol dire che solo i personaggi computerizzati parleranno con voi dicendovi cosa vogliono in cambio del loro aiuto oppure fornendovi "gratis" le informazioni di cui avete bisogno. Nonostante questo tipo di approccio possa essere suscettibile di parecchie critiche, i vari dialoghi (o forse sarebbe meglio definirli monologhi) sono comunque molto divertenti e di grande atmosfera. Inoltre bisogna anche considerare che così facendo i Tempest sono riusciti a mantenere un'azione di gioco molto rapida e frenetica eliminando tutte quelle "pause" derivanti da qualche personaggio particolarmente logorroico.



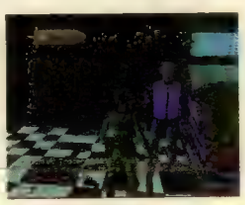
L'atmosfera del gioco viene inoltre incrementata ulteriormente da una serie di primi piani dai quali è possibile ammirare il movimento sincronizzato delle labbra e della voce dei vari abitanti. Ciò è stato possibile digitalizzando una serie di manichini sui quali sono stati costruiti modelli in wire frame che, invece di essere renderizzati, sono stati animati in tempo reale. Questo ha consentito ai programmatori di realizzare una serie di modelli estremamente versatili e che, a dispetto della realizzazione un tantino grezza, risultassero molto più "umani" di quegli squallidi faccioni animati visti, per esempio, in *Wing Commander 3*.

UN CAST DI PRIMA GRANDEZZA

In Excalibur *ci sono oltre 80 personaggi, alcuni dei quali inseriti con il solo scopo di farvi la pelle. Fortunatamente potrete anche incontrarne alcuni che spesso vi offriranno la loro collaborazione per superare determinati ostacoli.*

I CAVALIERI DI KALA

Questi simpatici cavalieri sono i guardiani della città sotterranea e sono quindi armati di pericolosissimi cannoni al plasma. Gli incontri con loro saranno all'ordine del giorno quindi preparatevi a dovere o rischierete davvero una brutta fine!



IL MERCANTE

Questo mercante vi aiuterà a sorpassare un impenetrabile campo di forze rivelandovi l'ubicazione di un antichissimo passaggio segreto. Si tratta di uno dei pochi personaggi che vi offrirà aiuto senza chiedervi nulla in cambio.

FABIAN FREEDOM FIGHTER

Gli FFF sono un gruppo di resistenza che popola la città sotterranea. Per questo motivo saranno ben felici di aiutarvi nella vostra missioni anche se prima dovrete dimostrare di essere fedeli al loro leader Oscar Lemei.

MICK IL MATTO

Questo simpaticone farà la propria comparsa in diverse fasi di gioco con lo scopo di ostacolare i vostri progressi. Si tratta di un vero e proprio rompiscatole patentato, ma siamo proprio sicuri che il suo aspetto corrisponda alla realtà?

GLI SCORPIONI

Potrete fare conoscenza con gli scorpioni nei primi livelli della città sotterranea. Come gli scheletri sono solo alcune delle creature non umane contro le quali vi troverete a battagliare e, a conti fatti, sicuramente le più deboli.

Wreckin' Crew

La varietà dei tracciati è una delle caratteristiche più eclatanti di Wreckin' Crew. Nel parco a tema incontrerete una sfinge e un dinosauro gigante! Meglio di Gardaland.

Poco, ma sicuro: la popolarità dei giochi di corsa non è destinata a calare nemmeno nel '97. Nossignori. D'altronde, è improbabile che dieci milioni di videogiocatori smarriscano tutto d'un colpo la brama di pilotare macchinine più o meno potenti negli scenari poligonal-tridimensionali elaborati da PlayStation. D'altra parte, se si esclude Namco e Psygnosis, fino a oggi solo Sony è stata in grado di confezionare una simulazione di corsa davvero giocabile. Ci riferiamo, ovviamente, a *Motor Toon GP 2*, uno dei racing game più originali che siano mai apparsi su una console a 32-bit. E il nuovo gioco Telstar, *Wreckin' Crew*, va proprio in questa direzione, miscelando un'azione frenetica a una grafica cartoonesca di sicuro effetto, filosofia che ha adottato anche Capcom con l'imminente *Megaman Chase*. *Wreckin' Crew* fonde assieme gli scenari di *Street Racer* con i personaggi di *Loaded*, consentendoci di pilotare una serie di veicoli demenziali su scenari altrettanto estremi. Se a questo aggiungiamo un doppio split-screen, qualche nuova idea e una giocabilità vincente, potremmo trovarci di fronte a uno dei titoli di corsa più promettenti dell'anno. Ma prima di tutto...

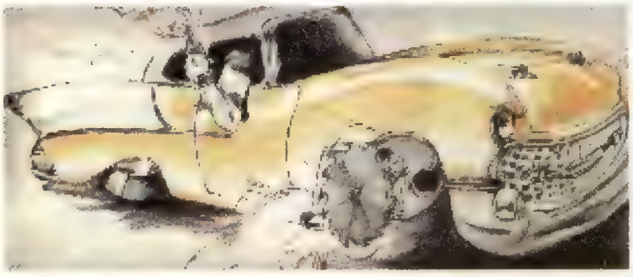
Titolo : Wreckin' Crew
Casa : Telstar
Uscita : Marzo
N° Giocatori : 1-4
Genere : Racing

...Allacciatevi le Rotelle... Pardon, le Sicurezza!

Wreckin' Crew include otto differenti personaggi caratterizzati da un design che si richiama palesemente alle creazioni di Jason Brashill, il disegnatore di *2000AD* che ha collaborato con Gremlin alla bilogia di *Loaded*. Come vuole la tradizione, non mancano un paio di personaggi segreti, tratti dall'universo cinematografico del santificato Tarantino e del suo *Pulp Fiction*. Le vetture a disposizione presentano un look anni '70, mentre i circuiti, sei in totale, sono al contrario futuristico-pataccoso. Al pari di *Super Mario Kart*, anche *Wreckin' Crew* contempla la possibilità di effettuare tutta una serie di colpi bassi per complicare la vita agli altri corridori: l'abilità nella guida non è l'unico modo per arrivare primi al traguardo. Ma se nel gioco di Miyamoto ci si limitava a lasciare dietro di sé qualche buccia di banana, qui l'ultraviolenza digitale si spreca. Per fare un esempio, Cheeba The Rastafarian può crivellare di colpi le vetture avversarie oppure lanciare dalla macchina in corsa sacchi contenenti cadaveri per ostacolare gli inseguitori. Non è esattamente un bontempone, insomma. Tutte le azioni performabili richiedono un numero variabile di stelline, disseminate sui vari tracciati, la cui raccolta è chiaramente fondamentale. Imparando ad effettuare delle super mosse, l'inconveniente della raccolta dei crediti può essere aggirato. Oltre alle stelle potrete raccogliere power-up disponibili sotto forma di icona. Questi hanno funzioni eterogenee: boost, invisibilità oppure recupero energia. Attenzione: Lady Bird scarica finti power-up che hanno effetti penalizzanti. Anziché ridurre i danni subiti dalla vostra vettura, la fanno saltare in aria. *Ouch*!

Tracciati Intrecciati

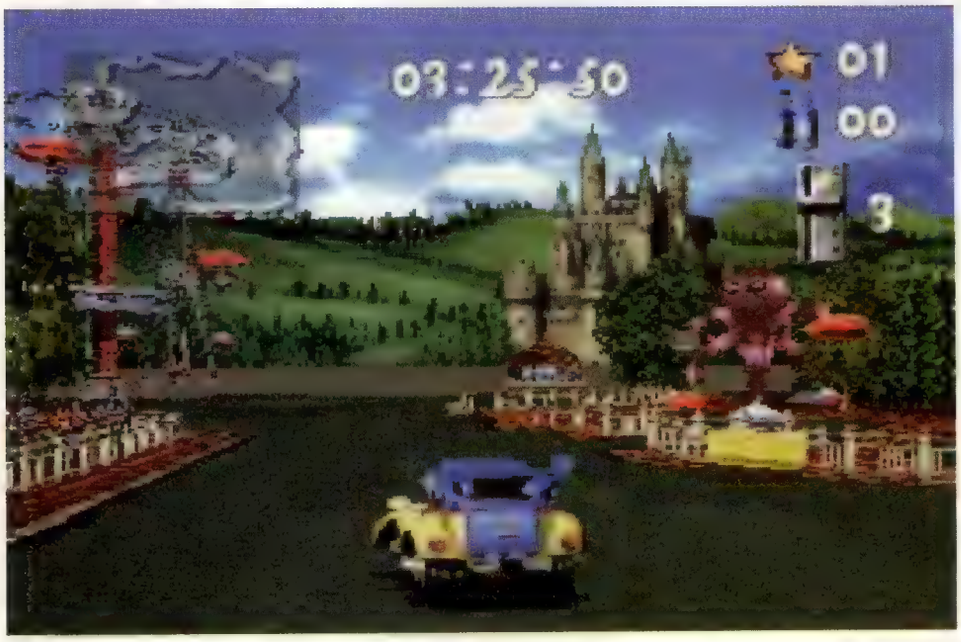
L'innovazione più rilevante di *Wreckin' Crew* consiste nell'estrema varietà dei tracciati e nella possibilità di percorrerli in modo sempre inedito. In altri termini, il pilota può scegliere di abbandonare la via principale per cercare scorciatoie o viuzze alternative, in modo da beffare gli avversari ed evitare i loro sporchi trucchetti. Questa filosofia premia l'intraprendenza del giocatore e offre una libertà di movimenti che pochissimi altri titoli del genere possono vantare. Un secondo aspetto da mettere in evidenza è l'originalità dei percorsi. Se nella maggior parte dei *racing games* i tracciati sono mero fondale, hanno cioè una funzione puramente estetica, in *Wreckin' Crew* essi svolgono un ruolo attivo. Il giocatore è costretto a interagire con gli elementi presenti all'interno delle piste: nel parco di divertimenti, ad esempio, occorre superare una nave pirata rotante evitando di finire schiacciati. In un'altra sezione, dobbiamo raccogliere al volo i power-up



Il design delle vetture si ispira ai cartoni animati americani, ma anche ai video di quei tamarri dei ZZ Top...

lanciati da un elicottero (parodia evidente di ***Ridge Racer***). Ci confronteremo quindi con New York, Cape Canaveral e una serie di altri tracciati davvero originali, all'interno dei quali sono presenti dei subgames bizzarri. Il nostro preferito è una sorta di ***Space Invaders*** che possiamo giocare su un gigantesco televisore. Eliminando tutti gli alieni veniamo premiati da una pioggia di power-up! Dal punto di vista grafico, il racing Telstar appare davvero competitivo. L'uso della grafica tridimensionali appare convincente: alcuni tracciati arrivano a contare fino a 500.000 poligoni. Per quanto concerne le modalità di gioco, segnaliamo la sfida singola, in coppia e multipla attraverso un doppio split-screen. E' contemplata

anche l'opzione di linkaggio che consente di giocare contemporaneamente in quattro (due più due) senza penalizzare eccessivamente l'area visibile di gioco. Infine, miscelando assieme la filosofia del *battle mode* di ***Super Mario Kart*** con le arene distruttive di ***Destruction Derby***, ***Wreckin' Crew*** contempla la possibilità di sfidarsi in un violentissimo *deathmatch*. Sono disponibili sei tracciati percorribili anche al contrario (il *mirror mode* namchiano ha fatto scuola), caratterizzati da condizioni climatiche virtualmente variabili. Nella versione che abbiamo visto mancava ancora lo *stunt mode*, una sezione speciale che consentirà di performare acrobazie in scenari appositamente disegnati. Resta qualche incognita a livello di animazione e giocabilità: dopo la delusione di ***Street Racer*** è meglio evitare di sbilanciarsi troppo. Per un test approfondito, non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



Se l'immagine fissa vi sembra impressionante, aspettate a vederla in movimento! Mezzo milione di poligoni che si aggiornano a trenta fotogrammi al secondo sono uno spettacolo impressionante!

PERSONAGGI

Gli otto piloti di ***Wreckin' Crew*** sono bizzarri quanto basta per meritare un riquadro specifico. Ognuno di questi è introdotto da una scena animata qualitativamente paragonabile all'intro di ***ReLoaded***. Ma a differenza del gioco targato Gremlin, qui i vari personaggi agiscono in modo differente tra loro. Meno male...

CANE AND ABLE

Inseperabili fratelli siamesi, Cane and Able condividono non solo il medesimo corpo, ma anche la mentalità perversa e malata che li porta a commettere ogni sorta di aberrazione. Dopo essere precipitati su un'isola popolata da cannibali, sono riusciti a salvarsi perché scambiati per divinità minori...

SIR CUSS

A metà tra Willy Wonka (il personaggio creato da Dahl) e Charles Manson, Sir Cuss è un laido corridore che non esiterà a sabotare il vostro veicolo pur di vincere la gara.

KID KRANIUM

Pampino Oribile, Kid Kranium è stato rifiutato persino dalla *Famiglia Addams* perché disgustoso quanto un piatto di pasta al fango. Piccolo di statura ma bastardissimo. In altri termini, il nostro eroe.

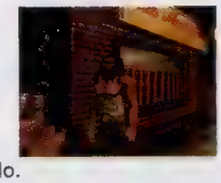
MA

Ufficiale: il grande Marco Auletta fa parte del team di ***Wreckin' Crew***. Beh, non proprio. L'emme-a del *racing* Telstar è una vecchietta che pilota una specie di sedia a rotelle turbizzata. Non fatela incacchiare o conoscerete il suo fucile a canne mozze.

LADY BIRD

Niente a che vedere con Ken Loach. La signora uccello di ***Wreckin' Crew*** è una ex suora assassina che miscela la mascolinità della Hamilton di *Terminator 2* con la dolcezza (?) della Weaver di *Aliens*.

CHEEBA



Il criminale rastafariano è tenero quanto Lobo. Detto altrimenti, è un fetente colossale che si diverte a sparavi lateralmente se osate sorpassarlo.

DR NITROUS

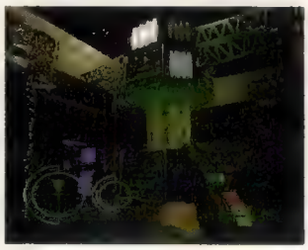
Il classico scienziato pazzo che, dai tempi di *Ritorno al Futuro* è diventato un ospite fisso dei videogames demenziali.

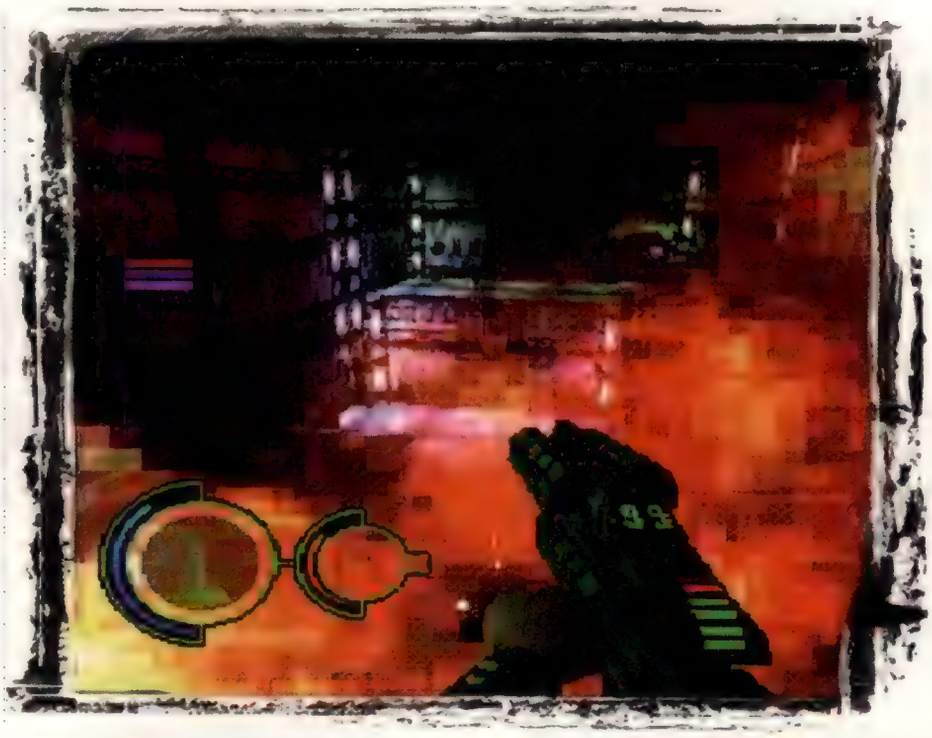
IQ

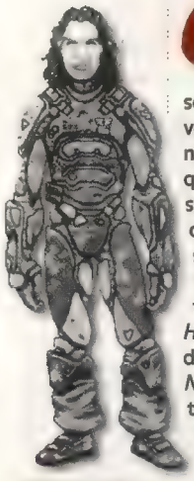
Il bambascione del gruppo. Lento ma violento, IQ è quello che fa per voi se il vostro paladino è Hulk Hogan.

Lifeforce Tenka

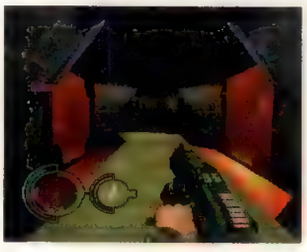
Sembra il solito clone di Doom, ma Lifeforce Tenka ha una marcia in più. Provare per credere...

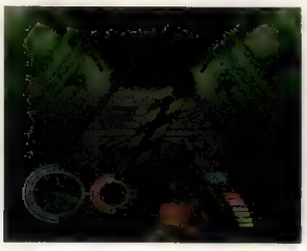


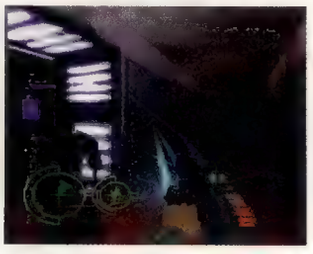


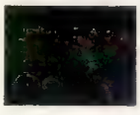


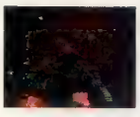
Nonostante gli shoot 'em up in prima persona - meglio noti anche come cloni di *Doom* - sembrino uno dei generi più in voga fra i videogiocatori , nessuno, neanche il più grande fan di questo genere di titoli, potrà smentirci se diciamo che molti di questi games presentano somiglianze a dir poco disarmanti. Inoltre, dopo l'uscita di titoli come *Doom, Final Doom, Hexen* e *Dark Forces* e con giochi del calibro di *Quake* e *Duke Nuken 3D* in arrivo c'è veramente da chiedersi se ci sia ancora spazio per altri titoli di questo genere. Evidentemente alla Psygnosis non devono essere di questo avviso tant'è vero che in questo ultimo periodo hanno concentrato buona parte dei loro sforzi in questo campo cercando di portare una ventata d'aria fresca in un genere che ultimamente sembrava un po' asfittico. I guys della casa britannica infatti, dopo aver esaminato diversi titoli di questo genere, sono riusciti - a loro detta - a individuare i "geni" causa di questa piattezza, sostituendoli con una nuova serie di elementi che dovrebbero consentir loro di realizzare uno degli shoot 'em up in prima persona più frenetici, intrippanti e distruttivi che abbia mai fatto la propria comparsa su PlayStation. Che ci stiano davvero riuscendo?

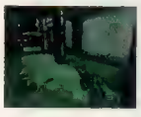








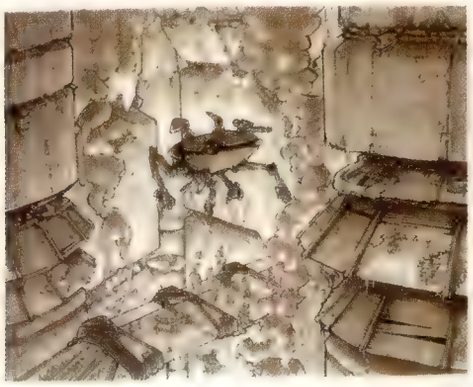


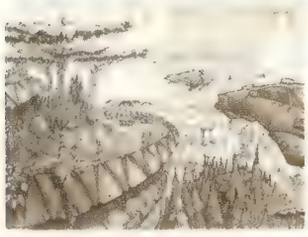


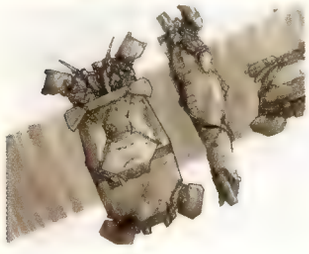
La vera Storia

Anche se siamo ancora in una fase embrionale di sviluppo del gioco, i ragazzi della Psygnosis hanno già fornito a *Tenka* una trama e un plot più o meno definitivi. Nell'anno 2096 e la Terra è stata totalmente distrutta, diventando una sorta di gigantesco inferno dantesco. Ormai senza vita a causa delle violente guerre e dell'elevatissimo inquinamento atmosferico il nostro amato pianeta ha infatti assunto l'aspetto di un immenso deserto abbandonato dalla maggior parte della popolazione. Solo quelli che non hanno altre possibilità sono rimasti e non c'è da meravigliarsi se lo scopo di questi individui è quello di riuscire a racimolare abbastanza denaro per potersi trasferire in una delle colonie spaziali sparse qua e là nell'universo. Con questo obiettivo Tenka ha passato gli ultimi sei anni a lavorare nel sottosuolo del pianeta come minatore per riuscire a staccare

Titolo : **Lifeforce Tenka**
Casa : **Psygnosis**
Uscita : **Imminente**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Sparatutto**

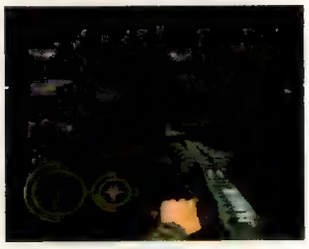


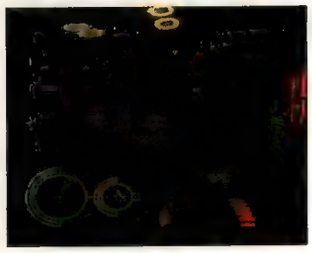


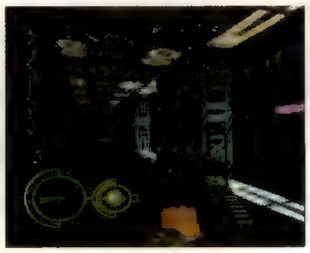


Ecco alcune immagini dei bozzetti realizzati dai grafici Psygnosis per la sequenza introduttiva di Tenka.

anche il suo biglietto per il paradiso. Così, dopo anni di sacrifici, il nostro prode ometto è finalmente riuscito a giungere su Extrevius 328 solo per trovarsi catapultato in un nuovo, agghiacciante inferno. Infatti, da pacifica colonia spaziale, questa stazione è stata trasformate in una vera e propria stazione di ricerca sotto il controllo della solita corporazione spaziale nella quale ora vengono costruiti i Bionoidi, mortali guerrieri mezzi uomini e mezzi macchine impiegati dagli eserciti di tutto







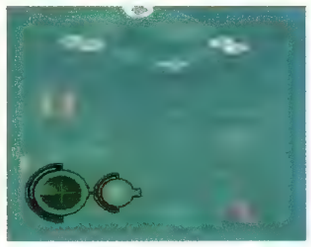
l'universo per compiere le missioni e gli attentati più rischiosi. Con il progredire del gioco il buon Tenka scoprirà inoltre che buona parte della popolazione della colonia è stata fatta prigioniera e quindi ibernata e ora i loro corpi vengono utilizzati come base per creare queste terribili macchine combattenti. Così, con le spalle al muro, Tenka decide di lanciarsi nella mischia e, armato di una semplice *WarSuit* (una sorta di armatura) e di un *Rebel Organic Memory Package* (una specie di GameBoy del secondo millennio), dovrà riuscire a spazzare via la centrale di comando dalla corporazione incriminata. Toccherà quindi a voi, prodi giocatori, tentare di far cadere il tiranno, salvare la popolazione e riportare la pace sulla colonia Extrevius 328.

Revolution

Ciò che colpisce non appena ci si mette a giocare a *Tenka* è la tecnica utilizzata dalla Psygnosis per creare le varie locazioni. Infatti, invece di impiegare i soliti muri piatti e le consuete superfici "bidimensionali", i vari stage di questo gioco saranno caratterizzati da una serie di nuovi elementi come saliscendi, lunghissime scalinate, muri curvi e soffitti semoventi. Una delle principali preoccupazioni della Psygnosis è stata infatti quella di riuscire a creare ambienti che fossero il più reali e vari possibile, grazie anche a un nuovo motore 3D estremamente potente al quale sono state affiancate routine di gestione delle varie animazioni effettivamente rivoluzionarie.
Ovviamente questi nuovi accorgimenti non avranno un impatto meramente estetico ma andranno a influenzare anche la struttura aumentando, di fatto, la possibilità di interazione con i vari ambienti, tanto da consentirci di accovacciarci per poi strisciare attraverso i vari cunicoli e condotti di aerazione presenti nella base. Discorso analogo può essere fatto anche per la parte meramente tecnica del gioco visto che, per realizzare le varie ambientazioni, i grafici si sono avvalsi dell'ausilio delle consuete piattaforme Silicon grazie alle quali è stato possibile ottenere ambientazioni incredibilmente dettagliate e definite senza penalizzare la fluidità e la velocità dell'azione di gioco che, come accade sempre più spesso ai nostri giorni, viaggerà alla ragguardevole frequenza di 30 fotogrammi al secondo!

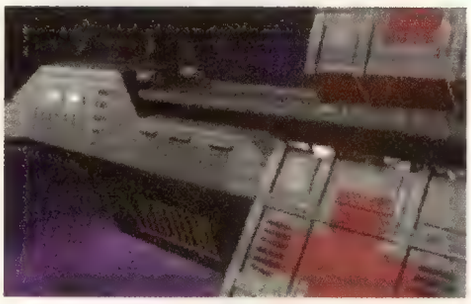
Una Scelta di Qualità

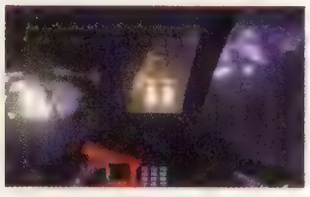
Avvicinarsi troppo a buona parte dei nemici presenti in *Doom* & C. è sempre stata un'esperienza piuttosto spiacevole e questo non solo per la possibilità di beccarsi una bella revolverata in faccia ma, soprattutto, per quei dannati spixellamenti che trasformavano anche la più fantastica guerriera sadomaso in un informe ammasso di pixel molto poco attraenti. Così, per cercare di ovviare a questo spiacevole inconveniente, i vari essere presenti in *Tenka* sono stati costruiti tramite una serie di modelli poligonali sui quali



sono state applicate texture di ottima fattura. Questo ha permesso ai guys della Psygnosis di dar vita a fighter eccezionalmente animati e dotati di un vasto repertorio di mosse che includono, addirittura, diverse espressioni facciali. Ovviamente tutto ciò si ripercuoterà anche sulla fedeltà dei vari splattamenti, incredibilmente realistici oltre che dannatamente intrippanti. La meccanica di gioco non si ridurrà solo alla sistematica distruzione di qualsiasi essere osi fare la sua comparsa sullo schermo ma includerà anche la ricerca di eventuali oggetti - chiavi e armi - oltre che la risoluzioni di qualche puzzle. Un'altra trovata indubbiamente originale riguarda il sistema di navigazione che ci accompagnerà lungo le nostre missioni. La classica e sempreverde mappa è stata infatti sostituita da un sistema di sensori che potranno essere lasciati nelle varie stanze come le briciole di pane del buon Pollicino. Questi dovranno essere ovviamente collocati all'interno di particolari stanze in modo da indicarvi il percorso seguito facendo però ben attenzione a non eccedere pena l'esaurimento del vostro piccolo "tozzo di pane"! Con delle premesse di questo genere non c'è da stupirsi che alla Psygnosis stiano puntando molto su questo game anche perché sembrerebbe davvero che questo *Tenka* potrebbe rappresentare un'effettiva evoluzione del concept che ha caratterizzato finora tutti i cloni di *Doom*. Incrociate le dita gente...

Wing Commander IV





Le schermate introduttive di* Wing Commander IV *illustrano l'attacco di una nave pirata a un vascello della Confederazione. In pochi secondi, lo scontro ha fine.

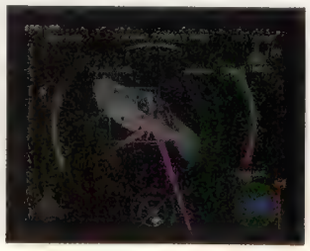
Stando a Origin,* Wing Commander III *offriva più di cinquanta ore di gioco. Noi ci siamo stufati molto prima...

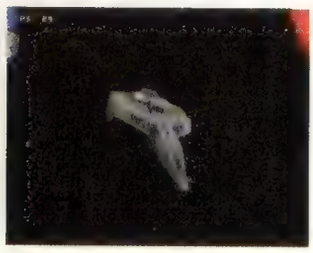
Titolo : Wing Comm. IV
Casa : EA
Uscita : Marzo
N° Giocatori : 1
Genere : Azione

Il novesette è l'anno di Mark Hamill. Punto. Dalle stelle di *Return of the Jedi* alle stalle di una dozzina di trash movies, il leggendario Luke Skywalker torna trionfalmente sulle scene nella Trilogia rivisitata che Lucas ripropone al pubblico per rilanciare un mito, quello di *Star Wars*, ormai appannato. Con l'unico risultato di gonfiare il budget di un polpettone videoludico che qualche bambascione - forte delle pompose definizioni da retro-confezione - ha avuto persino il coraggio di definire "film interattivo", EA arruola ancora una volta il disorientato Hamill per dare spessore all'equivalente videoludico dei film lucasiani, l'appannata serie di *Wing Commander*. Giunta al quarto episodio, la saga elettronica che scimmiotta *Star Wars* senza ammetterlo - i diritti li possiede LucasArts, giustamente - beneficia ancora della performance digitale dell'ottantaseienne Mark Hamill qui Colonel Chistopher Blair. Al suo fianco, Tom "*Ritorno al Futuro*" Wilson e Malcom MacDowell, nei ruoli di Maniac e Tolwyn rispettivamente. Paladin è interpretato ancora una volta da John Rhys-Davies e Chris Roberts ha pensato bene di dirigere ancora una volta il kolossal elettronico (10 milionazzi di dollari contro i tre del terzo). L'auspicio è tanta grana sia servita a finanziare qualcosa di più convincente del pallido *Wing Commander III*...

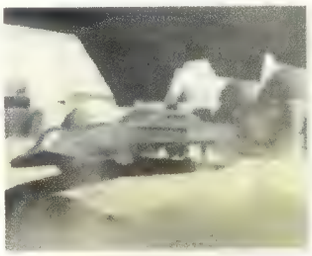
Il Nemico Sconosciuto

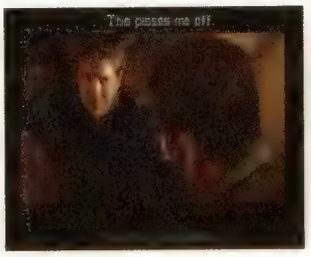
Il terzo episodio si concludeva con il crollo dell'Impero Kilrathi, la sconfitta del malvagio Principe Thrakath e l'eliminazione del traditore Hobbes, filosofo in pensione con licenza di uccidere. Chi minaccia la razza umana ora? La razza umana stessa. Una banda di corsari spaziali, *The Black Lance*, è diventata tanto potente da mettere a repentaglio le colonie terricole sparse nell'universo. La situazione precipita dopo la distruzione di diversi convogli della Confederazione a opera dei pirati, equipaggiati con gli ultimi ritrovati tecnologici in campo bellico. Tocca al Colonello Blair e ai suoi piloti provetti stroncare le velleità megalomani dei ribelli e ristabilire l'ordine in attesa dell'inevitabile quinto episodio su trentatre CD. Per giustificare il cachet di Blair, prima di cominciare a giocare, dobbiamo sorbirci un interminabile dialogo tra Maniac e l'Hamill

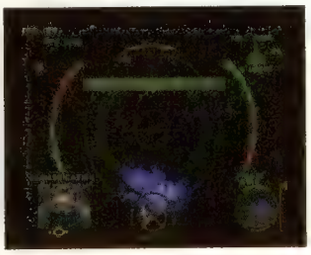




digitale, eremita su una sperduta luna a ovest di paperino. Le iniziali resistenze dell'eroe di ***Wing Commander III*** verranno vinte e la battaglia potrà finalmente iniziare.





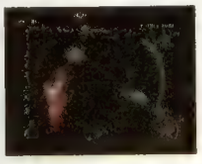


NÉ FILM, NÉ GIOCO

Wing Commander IV non è che una naturale evoluzione di ***Wing Commander III***. Lo stile di gioco è estremamente simile al precedente, nel bene e nel male. Questo significa che ritroveremo l'accostamento di immagini renderizzate a full motion video, momenti di pura interazione e scene animate finalizzate a spettacolarizzare una meccanica di gioco che di spettacolare ha poco. I risultati, tuttavia, non sono sempre dei migliori e i puristi hanno giustamente finora snobbato questo tipo di produzioni. ***Wing Commander III*** non è squallido come Rebel ***Assault II***, ma entrambi sono fortemente limitati sul piano della giocabilità e, cosa più importante, sono carenti alla voce "divertimento". Il full motion video di ***Wing Commander III*** era in alcuni frangenti fastidiosamente granuloso, senza contare la sovrapposizione posticcia di sprites e fondali. Non parliamo dei cattivi Kilrathi, gommose controfigure dei personaggi del *Muppet Show*. Per rimediare all'inconveniente, Origin ha triplicato il budget e ha cercato di rendere la finzione il più realistico possibile. Perché qui sta la chiave di volta: la finzione è convincente solo quando è verosimile. Tradotto in soldoni, questo significa che in ***Wing Commander IV*** i set virtuali sono stati rimpiazzati da set riprodotti in studio e quindi digitalizzati. Tra questi segnaliamo lo spettacolare ponte di comando della nave di Blair che farebbe invidia alla Enterprise o il bar in cui Maniac incontra il colonnello, facile citazione lucasiana. In questo modo, l'effetto "scollamento" tra personaggi e fondali non è più drammaticamente evidente come nel precedente episodio. Anche la qualità del video è migliore, dal momento che il film è stato ripreso in 35mm. In ogni caso, resta il fatto che il full motion video ha una sola funzione: visualizzare la storia, accompagnare l'azione, illustrare il plot. In altri termini, è puramente accessoria. Sorge spontaneo domandarsi se valga la pena di investire così tanto per mascherare un videogioco, spacciarlo per un film low-budget scontentando sia i cinefili, sia i videoplayers... Origin assicura che ora il giocatore può scegliere un grande numero di itinerari, sperimentare situazioni elettroniche eterogenee in quanto lo svolgimento della storia dipende dalle performance del pilota in combattimento. Una sconfitta parziale può tradursi nella perdita di un avamposto e quindi nell'esigenza di recuperarlo in seguito. In questo modo, Origin tenta di spezzare la linearità del gioco e offrire un prodotto in grado di rinnovarsi a ogni partita.

NÉ GIOCO, NÉ FILM

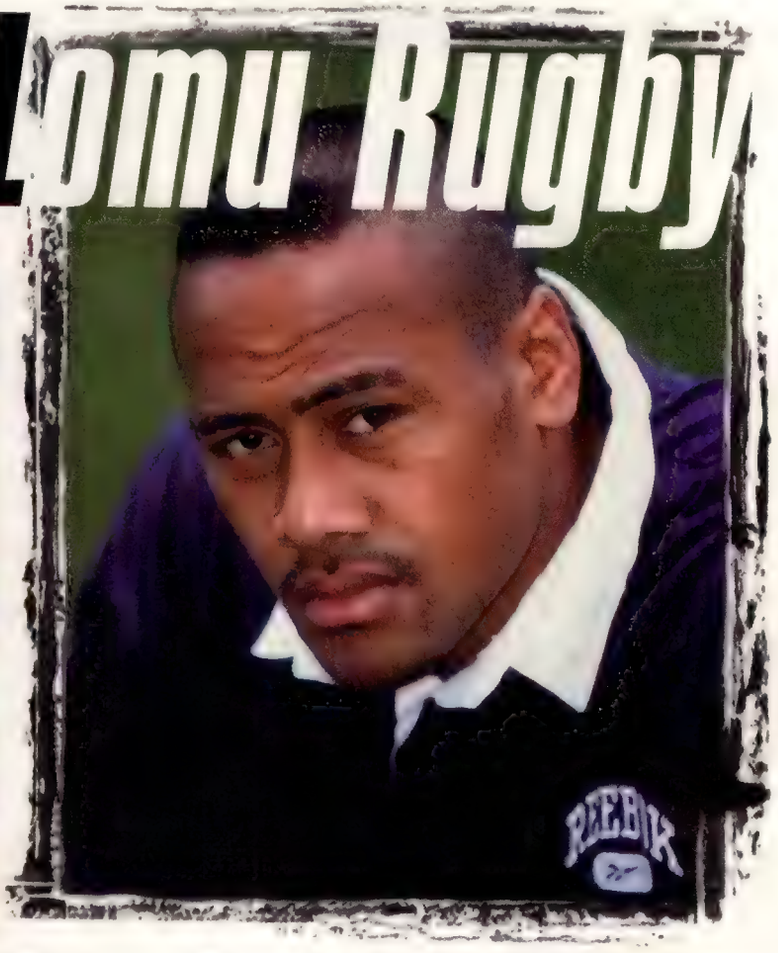
La polpa del gioco è costituita dai combattimenti spaziali tra la Confederazione e la congrega della Black Lance. Dopo un ragguaglio sugli obiettivi da raggiungere, Blair e un cadetto possono cominciare a tostare i pirati siderali con dosi abbondanti di laser e missili a ricerca di calore (nello spazio fa molto freddo). Grazie a un collaudato sistema di comunicazione è possibile assegnare una serie di ordini in tempo reale al pilota del caccia alleato e pianificare attacchi da più punti. Il fuoco incrociato può essere un'arma a doppio taglio: come insegnano dozzine di film di fantascienza, si finisce sempre per spararsi a vicenda. Ma l'interazione con il partner digitale non è l'unico punto di forza del gioco. ***Wing Commander IV*** offre infatti una nuova serie di vascelli da combattimento tra cui il poderoso caccia di classe Dragon di Black Lance, che Blair riesce a sottrarre ai pirati. Il velivolo - al pari del disco volante di *Indipendence Day* - vanta una tecnologia assolutamente superiore a quella dei caccia della Confederazione: in altre parole, è il sogno di tutti i piloti. Tuttavia, resta un'incognita sul metodo di comandi: sorge spontaneo domandarsi come Origin sarà in grado di ridurre la complessa strumentazione del caccia sul pad Sony. Un secondo fattore che ci lascia interdetti riguarda le dimensioni del gioco: la versione PC occupa la bellezza di sei CD-ROM. Quanto sarà sacrificato su PlayStation? Il terzo episodio aveva richiesto ben quattro dischi per oltre tre ore di immagini, alcune delle quali inedite rispetto alla versione PC (è la solita filosofia del *box set* per fanatici). Per titoli come questi, il formato DVD è una necessità, non un lusso...

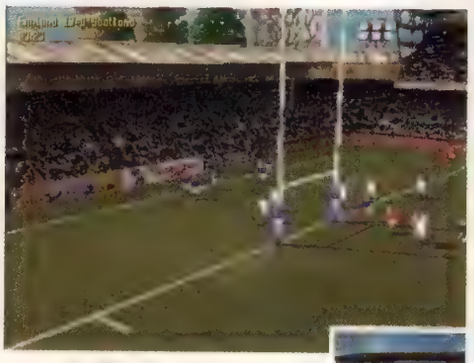


VIDEOGIOCO PASSIVO

Wing Commander non è mai stato un film interattivo. Tutt'al più un gioco passivo. Con questo quarto episodio, Origin ed EA tentano di dare nuova linfa a un concept ormai datato. L'iniezione di cash - dieci milioni di dollari - non è tuttavia servita a sviluppare nuove tecnologie squisitamente ludiche, ma a retribuire un cast di attori che spaziano da Mark Hamill a Malcom McDowell. Non sorprende quindi che le loro interpretazioni digitali occupino parecchi mega di memoria. Già, ma l'interazione?

Jonah Lomu Rugby





I GIOCATORI SCOZZESI STANNO AMMIRANDO UNO STUPENDO CALCIO EFFETTUATO DAGLI INGLESI CHE, DOPO AVER FATTO LA BARBA A TRE SPETTATORI, È ANDATO A SCHIANTARSI PROPRIO SULL'OMINO DELLE BIBITE!

Dopo un paio di mischie poco riuscite su Amiga, la EA è riuscita a mettere a segno una meta realizzando su MegaDrive un game che sfruttava il motore grafico sviluppato per la serie *Fifa* e che rispondeva al nome di *International Rugby*. Ora, a distanza di anni, tocca alla Codemasters scendere in campo e per far ciò la casa britannica ha deciso di appoggiarsi a un mostro sacro di questo sport, il grande Jonah Lomu. Al fine di rendere la simulazione più realistica possibile Rage - ovvero il team di programmatori che sta dietro a questo game - ha deciso di utilizzare sprite di maggiori dimensioni rispetto al normale in modo da consentire al giocatore un maggiore coinvolgimento. Ovviamente per mantenere la velocità di gioco il più elevata e fluida possibile, i programmatori hanno dovuto ridurre al minimo l'utilizzo di effetti grafici particolari. Così quando la telecamera zooma e si sposta vicino ai rugbisti gli sprite lasciano un po' a desiderare posizionandosi un paio di gradini sotto a quelli visti in *Fifa '97*.

Anche qui le mosse più importanti sono state "catturate" con il consueto sistema di *Motion Capture* ma, a differenza del gioco di calcio targato EA, le varie animazioni si susseguono con una velocità e una fluidità veramente impressionanti alle quali si affianca un sistema di controllo estremamente semplice e preciso. Infatti mentre i giocatori si inseguono tirandosi violenti pestoni, nella parte bassa dello schermo farà propria comparsa una serie di icone che vi informeranno sul tipo di azioni disponibili. Per esempio, durante un line-out (ovvero l'equivalente di una rimessa in gioco) al giocatore sarà offerta la possibilità di effettuare un tiro corto, medio o lungo, mentre quando le linee saranno entrambe sul campo, le varie icone vi informeranno della possibilità di effettuare un passaggio oppure un calcio di allontanamento. Anche le corse sono riprodotte egregiamente grazie al buon uso delle inquadrature e ai tasti L1 e R1 che possono essere utilizzati per passare l'ovale alla destra o alla sinistra del giocatore. In aggiunta all'ottimo sistema di passaggio anche i calci e le varie prese risultano molto semplici da eseguire. Il tasto X viene usato nella maggior parte delle giocate e, nel caso in cui stiate correndo incontro ad una palla mentre questa sta cadendo, vi consentirà di esibirvi in una spettacolare presa aerea. Una volta acquisito il controllo della sfera lo stesso tasto potrà essere utilizzato per calciare la boccia con la potenza che varierà a seconda del tempo della pressione.

A differenza di altri titoli similari l'apporto di Jonah Lomu al gioco della Codemasters non è stato particolarmente significativo, nonostante ciò i Rage hanno cercato di incorporare nel game il maggior numero di tornei possibili. Dopo il consueto caricamento e la solita intro, il giocatore viene infatti invitato a selezionare una delle varie competizioni a disposizione che includono, per la cronaca, la classica partita amichevole, la coppa del mondo e una serie di tornei minori. Una volta scelta la competizione sullo schermo farà la propria comparsa la lista delle squadre tra le quali spiccano l'Inghilterra, il Galles, l'Australia e i mitici All-Blacks. Concludendo diremmo quindi che, nonostante la natura "particolare" di questo sport e le grandi difficoltà di una simile conversione, i ragazzi della Codemasters sono in procinto di realizzare un game che ha tutte le carte in regola per diventare una delle più belle simulazioni sportive di questi ultimi tempi.

IN UN QUALSIASI ISTANTE DEL GIOCO È POSSIBILE RICHIAMARE UNA SERIE DI INTERESSANTISSIME STATISTICHE GRAZIE ALLE QUALI POTRETE FARVI UN'IDEA DELL'ANDAMENTO DELL'INCONTRO.

Titolo : JONAH LOMU RUGBY
Casa : CODEMASTERS
Uscita : FINE MARZO
N° Giocatori: 1-4
Genere : SPORTIVO

SPEDIZIONE GRATUITA
Per ogni acquisto PSX

SONY PSX PAL
CAVO SCART
JOY PAD ORIGINALE
CAVO LINK
MEMORY CARD
MULTY TAP
CRASH BANDICOOT
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
RESIDENT EVIL
FINAL DOOM
ANDRETTI RACING
STREET F.ALPHA 2
KING OF F. 95

PROJECT OVERKILL
BUBBLE BOBBLE
BUST A MOVE 2
FORMULA 1
INDEPENDENCE DAY
RIDGE RACER REV.
ADIDAS P.SOCCER
NEED FOR SPEED
INT TRACK E FIELD
ALIEN TRILOGY
WIPEOUT 2097

D. DERBY 2
TOTAL NBA
RAYMAN
M.K. TRILOGY
TOMB RAIDER
MOTOR T.GP2
SUPER S. RACER
FADE TO BLACK
SOVIET STRIKE
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

WINNING ELEVEN 2
TENKA
FIFA 97
COMMAND AND CONQUER
MOTOCROSS
ON SIDE
SCORCHER
SPOT G. TO HOLLIWOOD
DISRUPTOR
BLAST CHAMBER
STAR GLADIATOR

BROKEN SWORD
PANDEMONIUM
TWISTED METAL 2
NBA EXTREME
EXTREME GAMES 2
SAMURAI SHOWDOWN
DARKSTALKER
RAGE RACER
PENNY RACER
SENNA KART DUEL
NASCAR RACING
WARHAMMER

GAMES. MANIA

NINTENDO 64

NINTENDO 64
WAVE RACER
W. G. 3D HOCKEY
KILLER INSTICT GOLD
STAR WARS
MARIO KART 64
J LEAGUE FOOTBALL
SCART
PILOTSWING
MARIO 64
M.K. TRILOGY
TUROK
CRUIS'N USA
W. PROJECT
Ggolf
JOYPAD

VENDITA DIRETTA
E PER CORRISPONDENZA

06/9111705

CHIAMA PER ORDINI E INFORMAZIONI
GAMES MANIA - VIA CATULLO 32/A
00040 POMEZIA (RM)

LOGO E MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

EXTRA OPZIONALI

Se state leggendo **Super PlayStation Console** probabilmente possedete una Sony PlayStation. Oppure, **avete intenzione di comprarne una**. E' anche possibile - **perché no?** - che abbiate confuso la nostra testata con **Uncinetto Mania**. Scorgiamo sui vostri volti una certa **perplessità**. E' **normale**. Per tutti voi - sì, anche per i fanatici dell'uncinetto - abbiamo confezionato questo **speciale termonucleare globale** sulle periferiche che arricchiscono l'esperienza videoludica. Ora, per tornare al **punto-croce**...

VOLANTI

A differenza di quelle protesi magico-cabalistiche che rispondono al nome di joypad o joystick, i volanti non rientrano nella categoria degli acquisti indispensabili. Al contrario, rappresentano per alcuni un puro sfizio, un lusso, per altri un autentico spreco. I volanti - concepiti esclusivamente per i giochi di guida - sono finalizzato ad incrementare il realismo simulativo rendendo la sessione ludica più simile alla "cosa reale". Passiamo in rassegna i più recenti modelli che potrete trovare nei negozi di videogiochi più attrezzati.

I TITOLI NAMCO NON SONO MAI STATI IL MASSIMO DA GIOCARE CON I VOLANTI, MA CON RAGE RACER SONO STATI FATTI NOTEVOLI PASSI AVANTI IN QUESTO SENSO E, SPECIE SE POSSEDETE UNA PERIFERICA VALIDA COME IL GAMESTER, POTRETE SOLLAZZARVI ALLA GRANDE ANCHE SENZA ESSERE COSTRETTI A USARE IL SOLITO PAD SONY.

GAMESTER VOLANTE E PEDALE

Casa: Gamester
Prezzo medio: 160.000 lire
Precisiamo subito che dei due modelli recensiti, il Gamester rappresenta il migliore investimento. Caratterizzato da una struttura solida, affidabile ed ergonomicamente convincente, il volante è ben piantato sulla base ed è pertanto stabile senza risultare pesante. La stabilità della periferica è assicurata da quattro ventose collocate sulla piantana, il che rende tuttavia necessario fissare il volante su una superficie liscia come un tavolo o una scrivania. L'alternativa è il nastro isolante, ma dal punto di vista estetico è una soluzione da autentico *loser*. I pedali sono efficaci e appaiono nel complesso solidi, grazie alle lamine di acciaio che sopportano pressioni violente.

RAGE RACER
Il recente gioco di corsa Namco (84% su **Super PlayStation Console** #33) rappresenta un banco di prova esemplare per Gamester. La configurazione del volante è semplice: le marce possono essere assegnate al cambio collocato sulla parte destra dell'unità, acceleratore e freno ai pedali mentre la funzione di sterzo viene chiaramente svolta dal volante. E' possibile ridurre o incrementare la sensibilità della sterzata a piacimento: in questo modo è possibile prendere curve a gomito senza esercitare una violenta virata. Il volante è nel complesso ben calibrato: mollando la presa con la macchina in movimento si può notare che questa non devia minimamente dalla sua traiettoria. Non ci vuole molto per imparare a padroneggiare il volante: vi ritroverete ad effettuare sorpassi spettacolari tra una decina di vetture in poche partite.
★★★★

DIE HARD TRILOGY
Grazie al controllo analogico offerta dal volante, la guida della vettura risulta estremamente realistica. Attraversare le *avenues* e le *streets* della Grande Mela a folle velocità è ancora più esaltante grazie a Gamester. Curve a 90° e virate a 180° non sono difficili da performare: qualche partita e la pratica può considerarsi finita. Allo stesso modo, i pedali offrono un maggiore controllo della vettura. In un gioco come *Die Hard Trilogy* in cui l'accelerazione non è semplicemente importante, ma è tutto, i pedali svolgono un ruolo fondamentale, a differenza delle marce che qui non sono usate.
★★★★

FORMULA 1
Più che valido nella sezione *Arcade*, Gamester diventa pressoché indispensabile nella sezione *Simulation*. E' solo in questo frangente che risulta davvero chiaro che la possibilità di cambiare marce manualmente accresce notevolmente il realismo del gioco. Grazie al Gamester è possibile rivivere in casa propria le emozioni della sala giochi con una spesa relativamente contenuta.
Attenzione: è necessaria una certa pratica prima di ottenere i migliori risultati.
★★★★★

GLOBALE

Un eccellente volante, sicuramente il migliore tra quelli testati per quanto concerne stabilità e risposta. L'unico inconveniente consiste nell'ingombro: consigliato l'appoggio su un tavolo. La qualità, tuttavia, ha il suo prezzo.
★★★★★

PER4MER TURBO WHEEL

Casa: Home Arcades
Prezzo: 110.000
Davvero imbarazzante. Il Per4mer ha un look davvero orribile, pataccoso e plasticoso come pochi altri volanti in commercio. Più che una periferica *hi-tech*, il volante prodotto da Home Arcades sembra un giochino Chicco per pischelli *yuppies* in libera uscita. La risposta dell'aggeggio non è più convincente del design: dal momento che nessuno dei pulsanti è riconoscibile da un nome o un'indicazione, configurare il volante provoca latte alle ginocchia. A peggiorare la situazione, c'è il fatto che i pedali non sono inclusi nella confezione. In compenso sono disponibili i cavetti di collegamento alla pedaliera che hanno funzione titillante...

RAGE RACER
Davvero scarso. Del tutto insensibile ai comandi del pilota, il Per4mer fa una pallida figura con l'ultimo racer namchiano. E'

necessario curvare a 90° per vedere l'auto deviare di corsia. A differenza di Gamester, il volante di Home Arcades non è analogico e non offre quindi il grado di precisione del primo, rendendo l'esperienza ludica davvero frustrante. In alcune sezioni - soprattutto nei tracciati più stretti - è praticamente impossibile giocare. Le dimensioni estremamente ridotte del Per4mer inoltre rendono scomodissimo impugnare il dannato volante mentre si guida. Orribile.
★

DIE HARD TRILOGY
Il carattere smaccatamente arcade del gioco rende l'esperienza ludica con Per4mer meno tragica rispetto alla precedente e tuttavia siamo ad anni luce di distanza dalle prestazioni di Gamester. In ogni caso, il controllo della vettura appare approssimativo e inaffidabile. Si ha la sensazione che la macchina vada un po' per i fatti suoi nelle affollate strade di NY. L'assenza di una pedaliera o di un cambio manuale rende il Per4mer poco più valido di un normale pad.
★★

FORMULA 1
Ancora una volta, giocare senza un acceleratore separato e una leva del cambio rende l'esperienza ludica davvero povera. L'assenza di un controllo analogico peggiora le cose: la mancanza di accuratezza è del tutto inaccettabile in un gioco che punta soprattutto al realismo.
★

GLOBALE
Esteticamente pataccoso, squallidamente approssimativo a livello di controllo, privo di pedaliera e cambio manuale, il Per4mer è candidato al titolo di peggiore periferica dell'anno. Viste le alternative, il volante di Home Arcades ha tutte le carte in regola per vincere...
★

NEGCON
Casa: Namco
Prezzo medio: 100.000 lire
Ok, ok, lo sappiamo: il NegCon non è esattamente un volante, ma d'altra parte è stato realizzato da Namco esclusivamente per le simulazioni di corsa ed è quindi stato testato con i racing games più gettonati. L'unità è solida pur essendo snodabile. Entrambe le parti ruotano in maniera indipendente: per sterzare verso destra occorre ruotare la parte sinistra in avanti e viceversa. Ci vuole un po' per padroneggiare perfettamente il meccanismo, ma dopo qualche ora di gioco, il NegCon non ha più segreti. Manca un cambio separato e una pedaliera.

RAGE RACER
Il fatto che NegCon sia prodotto dalla stessa casa che ha realizzato la trilogia di ***Ridge Racer*** probabilmente ha qualcosa a che fare col fatto che giocando a ***Rage Racer*** con il pad snodabile sia un'esperienza davvero esaltante. Al pari di Gamester, il controllo analogico consente di guidare con dolcezza la vettura, senza dovere compiere sterzate di novanta gradi prima di riuscire a sterzare. La curva progressiva o la virata improvvisa possono essere performate con eguale semplicità. E' necessario impratichirsi non poco prima di ottenere ottimi risultati sulla pista, comunque...
★★★★

DIE HARD TRILOGY
Testato sulla sezione di corsa di ***Die Hard Trilogy***, NegCon appare perfettamente adatto. La presenza di curve a novanta gradi fanno del NegCon un pad versatile e funzionale. L'unico difetto della periferica Namco consiste nella posizione un po' scomoda del tasto di turbo. Per il resto, NegCon e ***Die Hard Trilogy*** rappresentano un matrimonio ludico perfetto.
★★★★

FORMULA 1
Considerando che l'unico motivo valido per usare un volante al posto del pad è accrescere il realismo della simulazione, NegCon non è esattamente l'aggeggio più indicato. Dal punto di vista della giocabilità, tuttavia, il pad Namco risulta ottimo. L'angolatura di sterzata è ampia, quindi le curve più strette richiedono una virata decisa. Sessioni prolungate di gioco hanno provocato qualche dolore al polso, quindi occhio a non esagerare...
★★★★

GLOBALE
Inizialmente, giocare con NegCon appare un po' macchinoso e poco istintivo. Dopo qualche ora, tuttavia, il pad namco si dimostra un valido controller che si colloca a metà tra il pad e il volante. Resistente agli urti ma sensibile agli spostamenti minimi, NegCon è la scelta più azzeccata se non avete fondi sufficienti per comprarvi un GameSter. Disponibile solo nei migliori negozi.
★★★★

1. GAMESTER È SENZA DUBBIO IL MIGLIORE VOLANTE DISPONIBILE SUL MERCATO. DA NOTARE IL CAMBIO MANUALE SEPARATO.
2. LA PEDALIERA GAMESTER RENDE L'ESPERIENZA LUDICA ESTREMAMENTE GRATIFICANTE.
3. NEGCON, L'IBRIDO DI NAMCO.
4. PER4MER DI HOME ARCADES. SQUALLIDO.

JOYPAD

Il joypad svolge una funzione fondamentale nell'ambito dell'intrattenimento elettronico. E' l'equivalente del telecomando, è un simbolo di potere e conferisce onnipotenza al giocatore. E' quindi fondamentale scegliere lo scettro che più adatta alle nostre esigenze di videoplayers. Passiamo in rassegna i modelli più interessanti...

1. Non ci sono dubbi: il pad Sony resta il migliore.
2. Ascii Pad.
3. Il deludente pad Cyclone.
4. Lo stick Sony ha pregi e difetti.
5. PS Game Pad 8
6. Hyper Pad. Oh Dio...

SONY PAD

Casa: Sony
Prezzo medio: 60.000 lire

STREET FIGHTER ALPHA II

Considerando il tempo e le risorse spese da Sony per sviluppare questo pad, non sorprende che la risposta del *controller* è ottimale anche se sottoposto alle pressioni ripetute di un picchiaduro. La freccia direzionale ha un'ottima sensibilità, anche se non è paragonabile alla comodità delle manopole dei coin-op. Nonostante tutto, il pad Sony si dimostra eccellente.
★★★★★

CRASH BANDICOOT

In giochi come ***Crash Bandicoot*** in cui la precisione è fondamentale, il comportamento del pad Sony è ottimale. Fidatevi: se amate i platform, nessun altro *controller* offre prestazioni migliori di quello prodotto da Sony. Garantito.
★★★★★

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Ottimale anche nelle simulazioni sportive, i pulsanti del pad Sony sono sufficientemente distanziati da loro per evitare confusione nei momenti più caotici del gioco. La forma del *controller* inoltre favorisce una presa sicura in ogni frangente.
★★★★★

GLOBALE

Sicuramente il migliore pad disponibile sul mercato. Prezzo contenuto, lunghezza del filo più che adeguata, risposta eccellente, ottima resistenza. In attesa di vedere il nuovo pad analogico, resta IL *controller* per PlayStation. Amen.
★★★★★

ASCII PAD

Casa: ASCII
Prezzo medio: 60.000 lire

STREET FIGHTER ALPHA II

Le due ali sono ravvicinate rispetto al pad Sony, e la presa non è delle migliori. Realizzare pugni e calci appare meno istintivo, ma va messo in evidenza che la freccia direzionale è addirittura più sensibile di quella Sony. Ha una forma più arrotondata e le frecce non sono separate tra loro.
★★★★

CRASH BANDICOOT

Le prestazioni del pad ASCII sono molto simili a quelle dl *controller* Sony. La freccia direzionale offre una precisione maggiore, il che riduce notevolmente il numero di vite perse per un salto sbagliato. La posizione dei tasti è praticamente identica al pad Sony.
★★★★★

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

La forma del pad non è l'ideale per un gioco come questo in cui una presa decisa è tutto. La leggera fossetta tra i tasti rende un po' scomoda la pressione ripetuta. Questo inconveniente non si era verificato con il pad Sony, che resta almeno una spanna al di sopra del *controller* ASCII.
★★★

GLOBALE

Un buon pad il cui unico difetto è un'impugnatura un po' scomoda. Le ali parallele sono simmetricamente appaganti, ma non ottimali nelle sessioni ludiche in cui precisione o ripetizione di sequenze rappresentano il piatto forte. Ottima, tuttavia, la risposta della freccia direzionale o Dpad.
★★★★

COMPETITION PRO

Casa: THE
Prezzo medio: 45.000 lire

STREET FIGHTER ALPHA II

Davvero scadente. La freccia direzionale è scomoda e insensibile rendendo frustrante effettuare combo o sequenze di mosse nel mezzo di un combattimento. La forma del pad non è la più azzeccata per un picchiaduro come *SFA2* e rende Competition Pro un pallido emulo dei giochini Fisher Price...
★★

CRASH BANDICOOT

Qui le cose vanno un po' meglio. Il Dpad sembra più adatto a platform come *Crash* che ai beat'em up frenetici. La freccia direzionale assicura un buon grado di precisione e accuratezza e i tasti sono sufficientemente distanziati tra loro per evitare errori di pressione.
★★ e 1/2

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

L'altezza dei tasti (maggiore

rispetto ai due pad precedenti) rende un po' faticosa la pressione ripetuta. Ottenere un buon ritmo risulta più difficoltoso e conseguentemente le prestazioni a livello ludico peggiorano. La cosa più fastidiosa è la presenza di un'opzione turbo che non funziona affatto ma peggiora le cose.
Deludente.
★★

GLOBALE
Grande al limite persino ingombrante, Competition Pro non è sicuramente il migliore pad disponibile. La forma non consente un'impugnatura efficace e questo limite si fa evidente nei picchiaduro e nelle simulazioni sportive. La modalità rallentata è praticamente inutilizzabile e il turbo non è compatibile con moltissimi giochi. Non ci siamo.
★★ e 1/2

PS GAMEPAD 8

Casa: Spectra Video
Prezzo medio : 50.000 lire

STREET FIGHTER ALPHA II
La forma originale del pad Spectra Video appaga l'occhio e la mano. I pulsanti angolari sono più facili da raggiungere, ma l'impugnatura non è comoda quanto quella offerta dal pad Sony. Le dimensioni del *controller* sono infatti eccessive e la presa non è delle migliori. Un grosso limite in un picchiaduro...
★★

CRASH BANDICOOT
Scordatevi l'accuratezza: PS Gamepad 8 è decisamente carente da questo punto di vista. Crash continua a precipitare nei precipizi e nelle voragini con irritante frequenza. Non parliamo delle sezioni interamente tridimensionali: la differenza di risposta rispetto al pad Sony è abissale.
★ e 1/2

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Dal momento che la freccia direzionale non è così rilevante nel gioco Konami, il pad si dimostra davvero valido. La forma dei tasti è funzionale a una pressione ripetuta e ritmica. E' presente un pulsante di turbo che - incredibile, ma vero - è compatibile con il gioco. Selezionatelo e riuscirete a percorrere cento metri in sei secondi. Niente male.
★★★★

GLOBALE
Un pad mediocre che tuttavia si rivela perfettamente adeguato alle simulazioni sportive nelle quali la pressione dei tasti risulta fondamentale. La domanda è: vale la pena di comprare un controller solo per *International Track & Field*?
★★★ e 1/2

CYCLONE

Casa: Phase 9
Prezzo medio : 50.000 lire

STREET FIGHTER ALPHA II
La freccia direzionale di Cyclone rappresenta un unicum rispetto all'offerta disponibile. L'intero disco si muove quando premuto e questo si rivela estremamente funzionale in un gioco come *Street Fighter Alpha 2* in cui le mosse sono eseguite impiegando movimenti a cerchio. Ma il pad non dà l'idea di essere particolarmente resistente. I pulsanti sono generalmente sensibili, ma l'impugnatura non è comoda come quella del pad Sony.
★★★ e 1/2

CRASH BANDICOOT
Non ci siamo: la circolarità del Dpad non è il massimo in un gioco come *Crash* che richiede precisione e accuratezza nei movimenti. Il personaggio tende sempre a "slittare" e in alcuni frangenti questo risulta frustrante. In altri termini, si finisce nelle dannate voragini con irritante frequenza...
★★ e 1/2

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Scarso. La distanza ravvicinata dei tasti rende difficile la pressione ripetuta. Il turbo è inutilizzabile e riconosce un solo cliccaggio alla volta, che è come correre con una gamba sola. Leggi: Cyclone è inadatto alle simulazioni sportive.
★★

GLOBALE
Grosso, grasso, scomodo e pesante. Look scadente, controllo mediocre, se si eccettuano i picchiaduro. Non aggiungiamo altro.
★★ e 1/2

JOYSTICK ANALOGICO SONY

Casa: Sony
Prezzo medio : 130.000 lire

STREET FIGHTER ALPHA II
Davvero splendido. Solido, efficiente, ideale per le combo e le sequenze di mosse, il super pad Sony è efficace come pochi altri pad. Pensato per i picchiaduro, include una manopola che è al tempo stesso sensibile e resistente. Il massimo.
★★★★★

CRASH BANDICOOT
Hmmm... *Crash* non è il gioco adatto per un joystick: è noto che il livello di precisione e accuratezza offerto dalla maggior parte dei pad supera quello del migliore stick. Pur non avendo nessun difetto in particolare, lo stick Sony non si dimostra valido quanto il pad.
★★★

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Nononononono. I pulsanti sono troppo distanti tra loro e rende necessario impiegare due dita differenti per effettuare la pressione, il che si ripercuote negativamente sulle prestazioni dei vostri atleti virtuali. L'autofire e il turbo mode non funzionano in questo gioco, quindi il verdetto non può che essere negativo.
★

GLOBALE
Consigliato solo ed esclusivamente ai fanatici dei beat'em up. Considerando il prezzo elevato, tuttavia, era lecito attendersi che il super stick Sony potesse essere usato anche con altri generi. Tutto sommato, non è versatile quanto il pad...
★★★

HYPER JOYPAD

Casa: Fire International
Prezzo medio : 50.000 lire

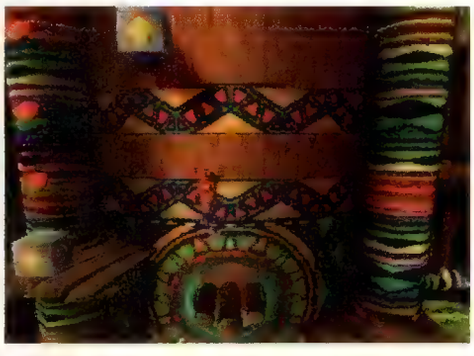
STREET FIGHTER ALPHA II
Hyper Joypad ha un grande difetto: i pulsanti posteriori sono collocati al contrario, il che risulta estremamente frustrante in tutti quei giochi in cui i suddetti tasti sono decisivi ai fini ludici. A peggiorare le cose, i pulsanti frontali sono praticamente piatti, insensibili e difficili da distinguere. Patetico.
★

CRASH BANDICOOT
Lo stesso problema si verifica anche in *Crash*. I pulsanti sono praticamente inesistenti, il che non è il massimo in un gioco in cui la coordinazione è fondamentale. Il Dpad è probabilmente il peggiore in assoluto tra tutti i pad testati.
Agghiacciante.
★

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Che dire? Il pad è praticamente inutile considerando che i tasti sono incarnati nello chassis. Assolutamente raccapricciante.
★

GLOBALE
Il peggiore pad per Sony PlayStation. Ufficiale. Scomodo, mal rifinito, esteticamente squallido, Hyper Joypad ha il prezzo del pad ufficiale Sony ma offre prestazioni patetiche. Bocciato su tutta la linea.
★

ABBIAMO TESTATO OGNI PAD SU TRE GIOCHI CHE RICHIEDONO DIFFERENTI PRESTAZIONI. **STREET FIGHTER ALPHA 2** ***PER LA COMPLESSITA' DEI MOVIMENTI,*** **CRASH BANDICOOT** ***PER I RIFLESSI E*** **INTERNATIONAL TRACK & FIELD** ***PER LA RIPETITIVITA' DEI MOVIMENTI.***



PERIFERICHE

1. *Memory Card Sony*
2. *Cavo Sony Euro-AV*
3. *Sony Link*
4. *Memory Card Datel*
5. *Datel Action Replay*
6. *Logic 3 Scart*
7. *Logic 3 Link*
8. *Mouse*
9. *Sony Multitap*

Non si vive di soli pad. Servono anche tutta di una serie di aggeggi come memory card e cavetti vari. Sembrano assolutamente inutili e in effetti lo sono davvero.

MEMORY CARD

Casa: Sony
Prezzo medio: 50.000 lire
Il supporto di salvataggio dati non si è minimamente evoluto dalla sua introduzione sul mercato nel '94. Le cartucce Sony sono in grado di salvare fino a quindici posizioni di gioco che sono immediatamente riconosciuti dal gioco in questione e che possono essere spostati, copiati o cancellati tramite il menu onscreen PlayStation. La card si inserisce frontalmente nella console. Sono disponibili adesivi per bizzarre personalizzazioni se proprio non avete nulla di meglio da fare. Quante card è consigliabile possedere? Come cantavano i De La Soul, *Three is the magic number...*
★★★★

EURO AV CABLE

Casa: Sony
Prezzo medio: 70.000 lire
Sony Euro-AV è un titolo altisonante per un semplice cavo Scart che ha un prezzo decisamente superiore alla media. Spina da 21 pin che si connette sul retro del televisore, il cavo Euro-AV assicura una qualità decisamente superiore al cavetto in dotazione. Considerando che la qualità dell'immagine è superiore a quella dei cavi Super-VHS, vale il suo prezzo.
★★★★★

MEMORY CARD PLUS

Casa: Datel
Prezzo medio: 80.000 lire
La super memory card Datel offre 120 posizioni di salvataggio e ha una lunghezza superiore di un centimetro rispetto a quella prodotta da Sony. La parte superiore della cartuccia contiene un LED che si illumina sinistramente di rosso in caso di malfunzionamento. La periferica Datel è un'ottima idea, considerando che offre molto spazio rispetto alle altre card in commercio. Tuttavia, usandola per un periodo prolungato, abbiamo potuto individuare una serie di effetti collaterali del tutto disdicevoli. Alcuni giochi finiscono addirittura per impallarsi. Inoltre la card sembra rallentare l'accesso alle *caches* secondarie. Abbiamo testato la memory card con *Broken Sword* e *Formula 1* su una normale console Pal. *Broken Sword* ha rifiutato la card sostenendo che era piena. Dopo una serie di tentativi siamo tuttavia riusciti a salvare la dannata posizione di gioco. Con *Formula 1* abbiamo sperimentato analoghi problemi: non solo memorizzare è stato problematico, ma anche il recupero dei dati ha causato non pochi fastidi. Il grande difetto della memory card Datel è la lentezza nel recupero delle informazioni salvate. Siamo consapevoli del fatto che la quantità di memoria immagazzinabile è cospicua, ma perdere ore a cercare di recuperare posizioni di gioco perdute è davvero frustrante. Ottima sulla carta, spesso totalmente inaffidabile. Ultimamente sono apparse anche memory card da 360 salvataggi (prezzo medio 110.000 lire)
★★

CAVO LINK

Casa: Sony
Prezzo medio: 50.000 lire
Sony ha insistito sin dall'inizio sulla possibilità di collegare più PlayStation per trasformare l'esperienza ludica da solitaria a collettiva. Il cavo link svolge appunto questa funzione e si configura quindi come una periferica essenziale. Vantaggi: permette di videogiocare a tutto schermo contro un avversario umano. Svantaggi: per il *multigaming* sono necessarie, ovviamente, due console, due copie del gioco, due televisori e il cavetto. Non è il massimo della praticità, ma d'altronde...
★★★★

TOP FIVE LINK-UP GAMES

1. Final Doom
Pallido nella versione a un giocatore, splendido in double linkato.
2. Ridge Racer Revolution
Vedi sopra: i giochi di corsa danno il massimo solo nella sfida testa-a-testa...
3. WipEout 2097

...e il racing futuristico Psygnosis lo dimostra!
4. Descent
Sparatutto ambientato in tenebrose catacombe che diventa super in doppio.
5. The Need for Speed
Un gioco di corsa in cui il traffico gioca un ruolo decisivo. Massivo!

ACTION REPLAY

Casa: Datel
Prezzo medio: 110.000 lire
Action Replay, nell'incarnazione per PlayStation, è uno strumento che consente di inserire una serie di cheat mode o trucchi che alterano le caratteristiche del gioco. Nel caso della console Sony, Action Replay si connette alla porta di espansione collocata sulla parte posteriore e diventa operativa ogni qual volta un gioco viene caricato. Una serie di menu su schermo ci illustrano una serie di trucchi immediatamente accessibili, ma è possibili immetterli direttamente. Una colossale lista di codici - aggiornata settimanalmente - è disponibile al sito internet (http://www.datel.uk.co). Un'offesa per i puristi, ma una periferica indispensabile per tutti coloro che vogliono ottenere il massimo con il minimo sforzo.
★★★★

CAVO SCART

Casa: Logic 3
Prezzo medio: 40.000 lire
Molto simile in apparenza al cavo Sony Euro-AV, lo *scart cable* di Logic 3 è in realtà più sottile. Le connessioni sono sufficientemente forti, ma la robustezza del cavetto Sony appare insuperabile. Se lasciate la console collegata al televisore in pianta stabile, il cavo Logic 3 rappresenta una valida alternativa al costoso cavo Sony.
★★★★

CAVO LINK

Casa: Logic 3
Prezzo medio: 50.000 lire
Clone spudorato del cavo Sony, il link cable di Logic 3 è un'alternativa leggermente più economica. Non appare robusto come l'originale, ma ha la medesima lunghezza e sembra sufficientemente affidabile. Niente altro da aggiungere.
★★★★

MEMORY DISK DRIVE

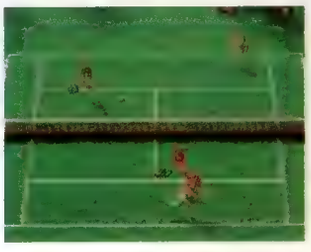
Casa: Datel
Prezzo medio: 170.000 lire
Se l'idea di dover acquistare tre o quattro memory card non vi entusiasma, Datel ha la soluzione: il Memory Disc Drive. Trattasi di un lettore di dischi da 3 pollici e 1/2 che ricorda i drive esterni di Amiga. Led verdi e rossi sono presenti nella parte superiore dell'unità, accompagnati da un paio di pulsanti usati per salvare e leggere i dati. Il disc drive si collega a PlayStation attrverso la porta delle memory card ed è venduto assieme a un trasformatore esterno. Una volta accesa la console, il drive si attiva automaticamente. Il metodo di salvataggio è analogo a quello delle memory card. Il connettore inserito nella porta delle card inganna PlayStation simulando la presenza di una cartuccia di salvataggio. Premendo il pulsante rosso, il drive comincia a trasferire i dati su disco. Il processo di memorizzazione dei dati richiede una sessantina di secondi circa. Ciascun floppy può occupare fino a quindici salvataggi, come una memory card normale. Il vantaggio è che i dischetti hanno un costo decisamente inferiore alle ultime. La confezione include il memory disc drive, un trasformatore e una decina di dischetti riscrivibili. Svantaggi: i floppy sono un formato inaffidabile, facilmente deperibile. Il tempo di memorizzazione è lungo se paragonato alla relativa rapidità delle card. Considerando che il prezzo dell'aggeggio è considerevole, prima di comprarlo pensateci due volte...
★★ e 1/2

MULTI-TAP

Casa: Sony
Prezzo medio: 60.000 lire
Pseudo-boomerang di plastica, Multitap è una periferica che consente a quattro giocatori di videogiocare contemporaneamente in tutti quei giochi che contemplano tale opzione. La forma dell'aggeggio è del tutto enigmatica. Sembrerebbe logico posizionare il Multi-tap in modo da combaciare con la console, ma la presenza del cavo rende del tutto impraticabile questa soluzione. Su ciascun lato della periferica sono presenti due porte pad e due porte memory card. Il gioco-collettivo trasforma mediocri-giochini in esperienze ludiche fantastiche: collegando due multi-tap alla macchina è possibile interagire in otto. In attesa di vedere *Bomberman* su PlayStation (il gioco da *multitappare* per definizione) ecco cosa offre la softeca Sony:

TOP FIVE MULTIPLAYER GAMES

1. International Track & Field
In otto è semplicemente straordinario. Meglio di Atlanta '96...
2. Total NBA '96
Il basket ai suoi massimi livelli. In attesa dell'edizione '97. Alternativa: *NBA Live '96* o *NBA in The Zone*.
3. Fifa '97
Non è il massimo, ma nel gioco collettivo recupera qualche punto. Peccato sia così lento! Alternative: *Olympic Soccer* e *Adidas Power Soccer*.
4. Smash Court Tennis
Considerando che le simulazioni di tennis per PlayStation sono tutte orrende, il titolo Namco giocato in double è quantomeno divertente. Alternativa: *Sampras Extreme Tennis* o *WaiWai Tennis* o *Davis Cup Tennis*.



5. NHL '97
Violenza sui pattini. Il massimo della vita. Alternativa: *Powerplay Hockey '96*.

PLAYSTATION MOUSE

Casa: Sony
Prezzo medio: 60.000 lire
Il mouse Sony non ha raccolto grandi entusiasmo tra gli sviluppatori, il che è un peccato, considerando che la periferica non solo ha uno splendido design, ma anche una precisione paragonabile a quella dei migliori mouse per PC. Il topolino grigio è caratterizzato da due tasti sulla parte superiore. Il cavo è sufficientemente lungo. Il mouse viene venduto assieme a un tappetino che si rivela indispensabile per evitare di sporcare troppo la pallina e per ottenere risposte precise in termini di movimento. Il mouse Sony è eccellente da tutti i punti di vista e considerando la nuova ondata di titoli strategici in arrivo su PlayStation, il suo acquisto andrebbe come minimo preso in esame. Peccato solo che *Command & Conquer* non contempli tale opzione...
★★★★

TOP FIVE MOUSE GAMES

1. Broken Sword
L'ottima avventura punta e clicca di Revolution.
2. X-Com Enemy Unknown
Indispensabile per agire in fretta.
3. 3D Lemmings
Vecchio, ma sempre valido.
4. Blazin' Dragons
Utile per migliorare il sistema a icone.
5. Die Hard Trilogy
Una valida alternativa alla pistola a raggi luminosi nella sezione di tiro al bersaglio.

IL SUCCESSO DI AVVENTURE PUNTA E CLICCA COME* BROKEN SWORD *POTREBBERO RILANCIARE UNA PERIFERICA, IL MOUSE SONY, CHE FINO A OGGI NON HA GODUTO DI PARTICOLARE DIFFUSIONE SUL MERCATO.

PISTOLE A RAGGI

Sparare con una pistola contro il televisore è il sogno di grandi e piccini e non solo se avete visto *Schegge di Follia* con il grande Christian Slater. Con *Time Crisis* dietro l'angolo, è opportuno dare un'occhiata alle pistole a raggi luminosi disponibili sul mercato...

THE AVENGER

Casa: Blaze
Prezzo medio: 60.000 lire
Simile nell'aspetto alle armi usate da Mel Gibson e Danny Glover in *Arma Letale*, Avenger è la pistola più compatta tra quelle testate. L'impugnatura è comoda. Sulla canna è presente un mirino. I pulsanti "start" e "bomb" sono collocati sulla parte sinistra della pistola, il che non è il massimo per i giocatori mancini. Il grilletto è un'unità microswitch e clicca quando premuto.

DIE HARD TRILOGY
La pistola è leggera e per una persona che la impugna con la destra, il pulsante "bomb" è facilmente accessibile. Il piccolo mirino rende spesso difficoltoso colpire un avversario, ma il problema riguarda in effetti l'accuratezza della pistola stessa. Per qualche strano motivo - calibratura sbagliata? - il colpo tende sempre a destra del bersaglio e nonostante i nostri sforzi telepatici non siamo riusciti a riallineare l'impulso luminoso...

GLOBALE

I punti di forza di Avenger - compattezza e peso contenuto - passano in secondo piano per via dell'inaccuratezza della pistola. Le dimensioni ridotte del mirino non facilitano le cose e la tendenza dei colpi a virare verso destra è assolutamente inaccettabile.
★★

PREDATOR

Casa: Logic 3
Prezzo medio: 65.000 lire
Assolutamente immensa se paragonata alla pistola testata in precedenza, Predator è un giocattolo hi-tech dal design massivo. La cura dei dettagli è apprezzabile: la doppia canna è ben rifinita ed è accompagnata da una serie di LED che si illuminano ogni qual volta il mirino viene premuto. A differenza di Avenger, Predator non emette alcun suono di cliccaggio quando il colpo viene liberato. E' selezionabile l'opzione di fuoco automatico per tutti quei titoli che lo supportano. Sono disponibili tre differenti velocità di fuoco. Il pulsante di fuoco si trova sulla parte sinistra della canna, mentre quello "bomb" si trova sull'altro lato. Il mirino di puntamento scorre lungo la canna.

DIE HARD TRILOGY
A differenza di Avenger, Predator è una pistola sufficientemente accurata. Nella scena dell'aereoporto, non abbiamo avuto troppi problemi a falciare schiere di criminali, facendo ricorso - di tanto in tanto - al pulsante di "bomb", che a nostro avviso andava collocato in una posizione meno scomoda. Sconsigliata per mancini.

GLOBALE

Piuttosto accurata, ben rifinita, Predator include anche una serie di LED dal gusto un po' pataccoso ma che tuttavia rappresentano un tocco di originalità. I difetti della pistola Logic 3 consistono nella pesantezza dell'unità: una sessione di gioco prolungata è veramente faticosa. Sarà realistico, ma ne avremmo benissimo fatto a meno. Un'ultima cosa: sebbene l'opzione di fuoco automatico funzioni con *Die Hard Trilogy*, quella di ricarico automatico no.
★★★

HYPERBLASTER

Casa: Konami
Prezzo medio: 70.000 lire
Pistola leggera in tutti i sensi dotata di un'ottima impugnatura, un sistema di puntamento ottimo e il miglior grilletto tra le pistole testate. Basato su micro switches, il grilletto risulta affidabile. Il pulsante "start" è collocato sulla parte sinistra di HyperBlaster (Justifier Gun negli States), mentre "bomb" si trova sulla parte superiore della maniglia. l'unica pistola adatta sia a coloro che la impugnano con la destra, sia ai mancini.

DIE HARD TRILOGY
Il livello di accuratezza della pistola è ottimo, anche grazie a un mirino efficace. La precisione non si perde nemmeno nelle sezioni avanzate del gioco in cui la situazione si fa del tutto caotica, con criminali che appaiono da ogni parte in mezzo a civili. Sicuramente la migliore periferica di questo genere in attesa di confrontarci con la pistola a raggi luminosi Namco.

GLOBALE

Accurata e precisa, HyperBlaster si configura come la migliore delle tre pistole testate. Il sistema di puntamento è preciso al pixel nella maggior parte dei casi e la collocazione dei due pulsanti è ergonomicamente valida. Il prezzo elevato e l'imminente uscita di *Time Crisis* sono tuttavia due fattori da tenere in considerazione prima di deciderne l'acquisto.
★★★★ e 1/2

1. La Predator è una pistola massiccia, con una serie di LED sulla canna da veri tamarri, ma la Hyperblaster di Konami (2) è senza dubbio la migliore pistola a raggi disponibile attualmente sul mercato.

< GLi SpeCIAliStI! >

NOVITA' AMERICANE
119.000

CRYPT KILLER
KILLING TIME
LEAGUE OF PAIN
NECRODOME
POWERSLAVE
RALLY CROSS
SOUL BLADE
TEST DRIVE
THE CROW
VIRTUAL POOL

NOVITA' EUROPEE
99.000

BLACK DAWN
GRID RUNNER
INTERN. S.STAR SOCCER
JET RIDER
NAMCO MUSEUM 3
NANOTEK WARRIORS
NBA IN THE ZONE 2
RAGE RACER
SLAMSCAPE
SPACE JAM
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
TWISTED METAL 2

NOVITA' GIAPPONESI
129.000

DORAEMON 2
DRAGON KNIGHT 4
FEDA 2
KOWLOONS GATE
MACROSS FX
MAGICAL HOPPERS
NAMCO MUSEUM 5
RAY CHASER
RAY STORM
REAL BOUT

SOFTWARE ULTRA 64

BLADE AND BARREL	CRUISIN USA
DOOM	KILLER ISTINCT
MARIO KART R	MORTAL K.TRILOGY
NBA HANGTIME	PERFECT STRIKER
REV LIMIT	SHADOW OF EMPIRE
ST. ANDREWS GOLF	TUROK
WAR GODS	WAVE RACE

CONSULTA IL NOSTRO CATALOGO PRESSO IL SITO INTERNET:
www.intremarket.com/micromedia

ACCESSORI ULTRA 64

CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
JOYPAD INFRAROSSI	TEL.
JOYPAD ORIGINALE	59.000
JOYSTICK	TEL.
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	49.000
MODULATORE RF	TEL.

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

PLAYSTATION PS-X

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY	109.000
CAVO LINK	19.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
JOYSTICK	89.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	79.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI	99.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
MODULATORE ANTENNA	49.000

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

SONY PSX EURO	**499.000**
SONY PSX UNIVERSALE + GIOCO	**599.000**
ULTRA 64 UNIVERSALE	**TEL.**

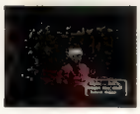
TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
E-MAIL. franknt@mbox.vol.it

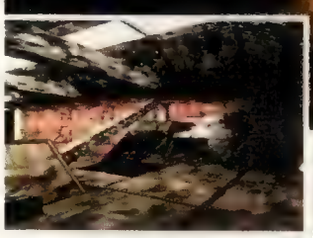
MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

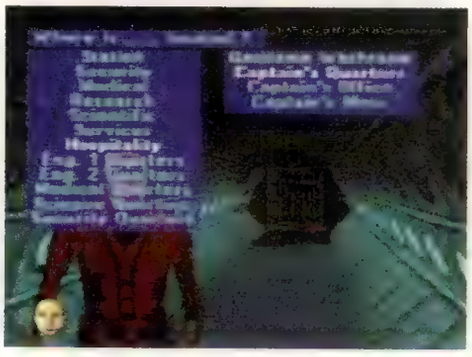


Sentient

Dopo essersi lanciata nella produzione di titoli "seriosi" con il suo recentissimo *City of the Lost Children* la Psygnosis continua la sua avventura nel mondo degli adventure con questo *Sentient*, un game, a conti fatti, profondamente diverso dal titolo sopracitato. Infatti, mentre quest'ultimo è paragonabile a un'avventura sul modello di quelle sviluppate dalla Sierra, l'ultima fatica della software house britannica rappresenta il primo vero e proprio tentativo di creare "un'avventura interattiva" ovvero un game nel quale il giocatore possa, con le sue azioni, modificare in maniera sostanziale lo svolgimento dell'intera vicenda. La trama del gioco è la seguente: il Sentient è una base spaziale mineraria che ruota attorno al sole del sistema Icarus. In passato il complesso era stato il fiore all'occhiello della federazione terrestre tuttavia sembra che ora le cose non stiano andando per il verso giusto. Alcuni membri della base sarebbero infatti stati colpiti da una strana malattia dovuta all'aumento delle radiazioni solari della quale però nessuno è riuscito ad accertare la provenienza. Gli scudi protettivi sono infatti risultati sempre funzionanti e i controlli relativi alla radioattività dell'intero complesso hanno sempre dato esito negativo. Tuttavia le persone "infette" continuano ad aumentare: inoltre pare che i reattori che sostengono la baracca stiano avendo qualche "piccolo" inconveniente tanto che l'intera base ora corre il rischio di collassare sulla superficie del sole. Così, per tentare di porre rimedio a questa situazione, il governo terrestre decide di spedire sul posto a investigare uno dei suoi uomini più fidati: voi! Venite quindi presi, scaraventati su uno shuttle e spediti verso il Sentient. Il vostro arrivo però non è dei migliori: infatti dopo esservi sorbiti il messaggio di benvenuto della stazione, la vostra navetta viene colpita da un'enorme eruzione solare. Il vostro shuttle viene così ridotto a un ammasso di lamiere fumanti, tuttavia riuscite comunque ad atterrare. Una volta fuori dalla vostra navetta lo spettacolo che vi si presenterà è a dir poco desolante. L'interno dell'hangar è andato distrutto nell'impatto con la vostra navicella. Intorno a voi ci sono solo macerie e il segnale d'allarme vi esorta ad allontanarvi dalla zona il più rapidamente possibile. D'un tratto scorgete in lontananza la sagoma di un uomo: è ferito. Bisognerebbe soccorrerlo ma il tempo scarseggia. Cosa fare?



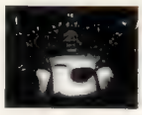
I MENÙ DEI DIALOGHI SONO STATI STUDIATI DAVVERO EGREGIAMENTE E, OLTRE AD ESSERE ESTREMAMENTE SEMPLICI DA UTILIZZARE, SI ADATTANO ALLA PERFEZIONE A QUALSIASI FASE DI GIOCO.

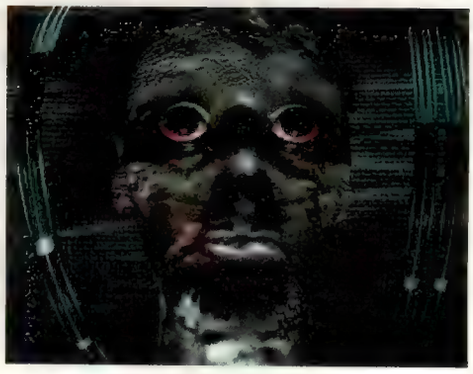


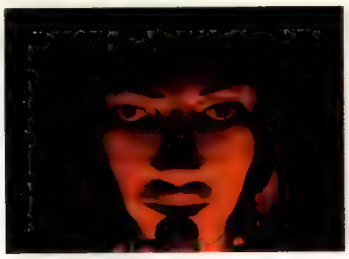
Titolo : SENTIENT
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA

TUTTA QUESTIONE DI STILE

La prima cosa che colpisce non appena si inizia a giocare a *Sentient* è il tipo di inquadratura. Infatti, invece di utilizzare la solita visuale in 3D isometrico, i ragazzi della Psygnosis hanno realizzato un universo interamente in treddì nel quale ci potremo muovere proprio come se ci trovassimo alle prese con un novello clone di *Doom*. Ma non è quest'anomalia grafica a costituire il punto di forza di questo gioco bensì la sua struttura e le sue trame. Sì gente, avete letto bene, trame. Qui infatti, a differenza della maggior parte delle altre avventure, il plot non è definito ma sarete voi a deciderlo con le vostre azioni. Si tratta di un sistema simile, per certi versi, a quello visto in una vecchia avventura per PC, ***Indiana Jones and the Fate of Atlantis***, dove ad un certo punto del gioco si aveva la possibilità di variare il percorso da seguire attraverso un breve dialogo. Il concetto che sta alla base dei due pro-







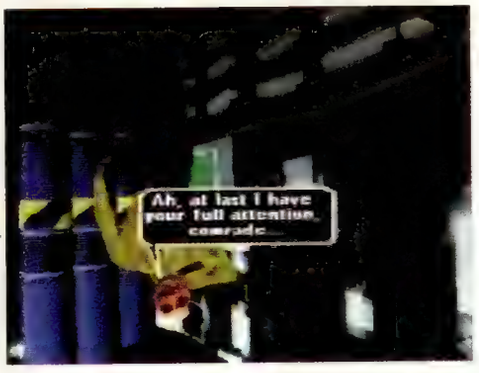
dotti è infatti lo stesso, solo che in *Sentient* l'idea è stata enormemente ampliata ed elaborata tanto che possiamo dire di trovarci di fronte non a una, ma a ben sei diverse avventure ognuna delle quali presenta un'infinità di avvenimenti e sottomissioni. Tanto per farvi un esempio, se salverete l'ingegnere ferito che si trova nell'hangar all'inizio del gioco, verrete accolti amichevolmente dal comandante della base e potrete avere accesso alla zona di quarantena. In caso contrario invece, non solo verrete accusati di aver distrutto una zona di attracco della base ma, addirittura, sospettati di essere un sabotatore e, come tali, rinchiusi in gattabuia! Questo fatto rende la trama del gioco non solo estremamente avvincente ma anche incredibilmente varia, tanto che si può quasi dire che sarà proprio il giocatore, con le sue azioni, a determinare il finale più o meno lieto dell'intera vicenda. Ovviamente il tempo a disposizione per compiere le varie task non sarà infinito, ma dipenderà dalla situazione nella quale vi troverete anche perché, bisogna ricordarlo, l'intera vicenda si svolgerà in tempo reale. Un altro elemento degno di nota deriva poi dall'interazione con gli altri abitanti della base i quali, non solo avranno un proprio ruolo e responsabilità ben precise, ma saranno dotati anche di una "vita" tutta loro. Ciò vuol dire che mentre voi gironzolerete per il complesso gli altri membri della ciurma si comporteranno come veri e propri esseri umani, lavorando e trattandovi come un qualunque altro abitante della stazione e non limitandosi a passare tutta la loro esistenza in una stupida stanza aspettando che voi andiate a chiedergli qualcosa. Con simili premesse capirete bene come anche il sistema di gestione dei vari dialoghi rivesta una grossa importanza. Di questo fatto dovevano essere ben consci anche i guys della Psygnosis che sono riusciti a creare una sorta di sillabario grazie al quale potremo costruire frasi discretamente complesse con relativa facilità. Questo sarà costituito da un menù principale articolato in cinque diverse sezioni ognuna delle quali vi consentirà di avere accesso a una differente serie di sottomenù grazie ai quali potrete mettere sotto torchio chiunque vi passi davanti. State però molto attenti: non tutti gli abitanti della base sono dei gran chiacchieroni!

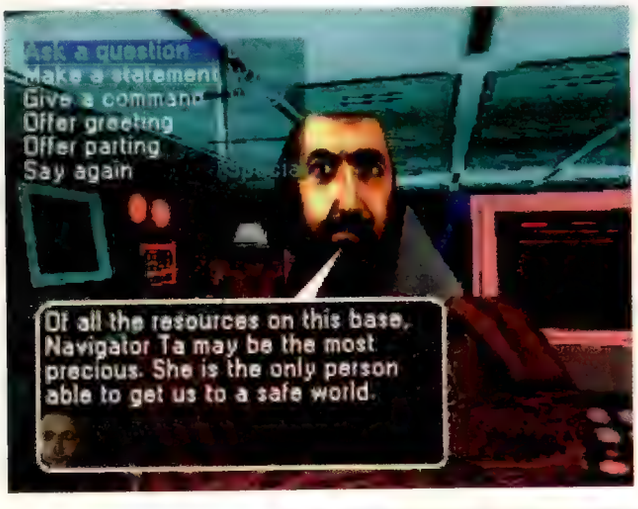
Gente in Mare

Come detto in precedenza l'avventura si svolge attraverso una serie di locazioni in 3D in perfetto stile *Doom*. La visuale del gioco è, ovviamente, in prima persona e il tutto è accompagnato da una buona selezione di musiche e filmati che sottolineano in maniera esemplare i momenti salienti della trama. Questi ultimi però, oltre alle solite sequenza in CG, includono anche una serie di "mondi" paralleli. Per esempio, quando all'inizio del gioco verrete storditi da una guardia, invece di assistere alla solita sequenza con spari e mortaretti vari, lo schermo diventerà sempre più sfuocato dopo di che vi troverete a vagare all'interno di un immenso labirinto di siepi, immersi in un paesaggio calmo, tranquillo... Insomma come in un vero proprio sogno e in effetti è di questo che si tratta! Per uscirne non dovrete far altro che aspettare che il vostro omino riprenda i sensi dopo di che vi ritroverete a contatto con la cruda realtà! Idem come sopra nel caso in cui gli agenti della sicurezza vi mettano sotto chiave, solo che in questo caso l'esperienza alla quale andrete incontro sarà molto meno piacevole. Per quel che riguarda invece del sistema di controllo questo fa un uso massiccio dei tasti presenti sul pad della Play e, anche se all'inizio il tutto potrà apparirvi un po' macchinoso, vi basteranno un paio di partite per prendere la mano con i vari menù che, periodicamente, faranno la propria comparsa sullo schermo. Concludendo direi quindi che ci troviamo di fronte a un'ottima avventura, dotata di una trama molto avvincente e di una buona realizzazione tecnica che vanta come punto di forza una struttura incredibilmente "libera" e complessa. La varietà delle situazioni e dei puzzle è tale che vi ci vorrà un bel po' di tempo per portare a termine l'intera avventura e, anche nel caso riusciate a raggiungere con successo uno dei vostri obiettivi, la varietà dei finali vi terrà incollati al video fino a quando non avrete concluso almeno tre delle sei trame disponibili nel game!

SHOGUN

(Foto in Basso) Certo che in questa posizione è davvero difficile passare inosservati...





Commento **Ancora una volta Psygnosis conferma lo stato di grazia nel quale si è venuta a trovare sfornando un titolo veramente maiuscolo. *Sentient* infatti si pone una spanna sopra a qualsiasi altro titolo di questo genere uscito finora per PlayStation dimostrando come sia possibile realizzare delle vere e proprie "avventure interattive" senza dover ricorrere a stazioni Silicon o a tonnellate di sequenze in FMV. Certo, la grafica di alcune sezioni non sarà il massimo della vita e lo scrolling avrebbe potuto essere un po' più veloce, ma anche così il prodotto risulta estremamente coinvolgente e, in fondo, è proprio questo quello che conta!**

Pro...

- *Trama variabile di partita in partita*
- *Ambientazioni realistiche e dettagliate*

Contro...

- *Scrolling un po' troppo lento*
- *I fumetti dei dialoghi sono osceni*

La Pagella...

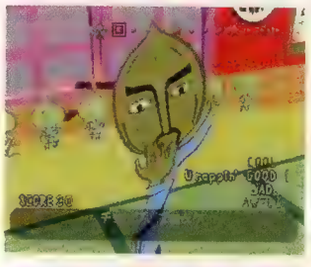
Grafica	**76**
Sonoro	**81**
Giocabilità	**90**
Longevità	**92**
Originalità	**88**

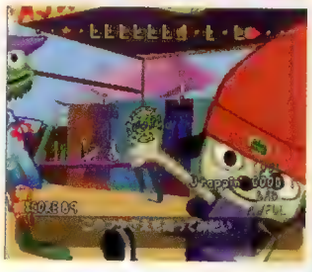
88

Parappa the Rapper

Basta con i picchiaduro! Facciamola finita con gli sparatutto! Piantiamola con gli RPG! Da oggi un nuovo genere videoludico regnerà incontrastato: il karaoke. Ebbene sì, *Parappa the Rapper*, l'ultimo titolo di Sony of Japan, potrebbe settare l'inizio di un nuovo trend...

Accolto entusiasticamente all'ultimo *PlayStation Expo* di Tokyo, *Parappa* è in pratica un mix fra il vecchio gioco "del *Simon*" (ricordate? Quello con i quattro pulsanti luminosi di colore diverso...) e uno dei soliti programmi educativi con cui gli adulti tentano di insegnare ai bambini i primi rudimenti musicali e in cui le note sullo spartito si accendono quando vengono suonate. Protagonista incontrastato, bizzarro come il gioco stesso, è un piccolo cane vestito più o meno da rapper: scopo del quadrupede, e perciò del videogiocatore, è quello di diventare il rapper più famoso della zona e affinché ciò avvenga Parappa dovrà sfidare una serie di avversari aventi lo stesso obiettivo.





Keep It Real!

Il gioco: superate una serie di opzioni e iniziata la partita, Parappa e il suo avversario danzano verso il centro dello schermo e un piccolo cursore inizia a muoversi su una striscia nella parte alta a sinistra dello schermo. Su questa striscia sono presenti dei simboli che rappresentano i tasti del pad PlayStation: ogni simbolo equivale a un pezzo campionato. Quando ha inizio lo scontro il cursore si muove seguendo la musica e, una volta che l'avversario computerizzato ha finito il suo turno, starà a voi ad aiutare Parappa ad imitarlo, ripetendo la giusta combinazione di tasti. Ovviamente il tempismo è tutto in questo gioco e un errore, anche minimo, è penalizzato con la perdita di punti. L'abilità di Parappa è misurata da un "rappometro" presente nella parte destra dello schermo: se volete passare al livello successivo dovrete totalizzare almeno "Good" pena la ripetizione dello schema.

Rapper's Delight

Tecnicamente il titolo Sony è davvero pregevole: la presentazione è un'autentica dimostrazione di forza delle capcaità sonore di PlayStation. Parappa snocciola rime su rime con estrema versatilità e lo stesso va detto dei vari nemici, che vantano ognuno uno stile musicale differente (mito dei miti è la rana che fa ragga!). Anche graficamente *Parappa* è abbastanza inconsueto: l'artista inglese Rodney Gleenbat è riuscito a dotare il gioco di un look tutto particolare, con i protagonisti che si muovono e ballano fluidamente per tutto lo schermo e con una serie di inquadrature che variano costantemente durante il gioco (*Parappa* è infatti in "finto 3D" con i personaggi presenti solo in due dimensioni). Insomma, se ancora non lo avete capito, il titolo in questione è del tutto particolare e sicuramente non piacerà a una gran quantità di persone cresciute a ***SoulEdge*** e ***Rage Racer***, ma se cercate qualcosa di estremamente originale e che dimostri la versatilità di PlayStation, magari da mostrare a un gruppo di amici non-videogiocatori, non vedo altri titoli che possano battere *Parappa the Rapper* in questo caso.

SIMON

Commento **Si è parlato tantissimo negli ultimi mesi di *Parappa the Rapper* e, dopo aver visto il prodotto finito, devo ammettere che tanta hype era in larga parte giustificata. Sebbene il concept sia il solito "del *Simon*" (dove bisogna ripetere le sequenze dettate dal computer) mascherato da un sonoro da favola e da una grafica assolutamente allucinante, il gioco è estremamente divertente nella sua semplicità e vi porterà a livelli di divertimento a dir poco mistici. Probabilmente *Parappa* non verrà mai importato ufficialmente in Europa a causa della sua "giapponesità", ma chiunque desideri provare in prima persona la tanto decantata varietà del software Playstation... Beh, checkate qua.**

Pro...

- *Sonoro assolutamente pauroso*
- *Originale e divertente*

Contro...

- *A lungo termine può stancare*
- *Forse troppo particolare per noi europei*

La Pagella...

Grafica : **89**
Sonoro : **96**
Giocabilità : **84**
Longevità : **79**
Originalità : **93**

82

Titolo : **Parappa the Rapper**
Casa : **Sony**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Puzzle Game**

GAME START

PlayStation™

ACHTUNG

DA MARZO NUOVO INDIRIZZO:

GAME START
V. BONACINI, 59/61 41100 MODENA
(059) 37.09.67
E-MAIL: GAMESTART@DATAS.IT
ORARIO 9.30 13.00 / 15.00 19.30
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

E-mail gamestart@datas.it

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart/

HTTP://WWW.DATAS.IT/GAMESTART/

TITOLI PLAYSTATION PAL VERSION	
2 XTREME	92.000
ACTUA GOLF	85.000
ACTUA SOCCER	85.000
ACTUA SOC. CLUB EDIT.	TEL
ACTUA TENNIS	TEL
ADIDAS POWER SOCCER	85.000
AGILE WARRIOR	82.000
AIR COMBAT	82.000
AIV EVOLU. GLOBAL	95.000
ANDRETTI RACING	69.000
ASSAULT RIGS	49.000
AYRTON S. KART RAC.	95.000
BATMAN FOREVER	95.000
BROKEN SWORD	92.000
BUBBLE BUBBLE 2	TEL
BUBBLE BUBBLE	89.000
BURNIN' ROAD	89.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	95.000
CHAMPIONSHIP MAN.	TEL
CHEESY	92.000
CHRONICLES OF SWORD	89.000
COMMAND & CONQUER	92.000
CONTRA	TEL
COOL BORDER	92000
CRASH BANDICOOT	95.000
CRUSADER	95.000
CYBERIA	79.000
DARK FORCES	TEL
DARKSTALKER	85.000
DEFCON V	55.000
DESCENT	95.000
DESCENT 2	TEL
DESTRUCTION DERBY 2	95.000
DIE HARD + GUN	165.000
DIE HARD TRILOGY	92.000
DISCWORLD 2	TEL
DISRUPTOR	95.000
DRAGON BALL Z	95.000
EXTREME GAMES	85.000
FADE TO BLACK	89.000
FIFA 97	85.000
FINAL DOOM	85.000
FINAL FANTASY VII	TEL
FIRO & KLAUD	85.000
FORMULA 1	95.000
GALAXIAN 3	75.000
GEX	79.000
HEXEN	TEL
HYPER TENNIS	82.000
IMPACT RACING	75.000
INCREDIBLE HULK	95.000
INDIPENDENCE DAY	TEL
INT.SUPERSTAR SOC.DEL.	92.000
INTERNATIONAL MOTO X	89.000
IRON MAN	95 000
JET RIDER	89 000
JHONNY BAZOOKATONE	75.000
JUMPING FLASH 2	79.000
KING'S FIELD	92.000
KRAZY IVAN	59.000
LEGACY OF KAYN	TEL
LEMMINGS 3D	65.000
LOADED	79 000
LOMAX	92.000
LOMAX	92.000
LONE SOLDIER	75 000
MADDEN 97	89.000
MAGIC THE GATHERING	TEL
MECH WARRIOR 2	TEL
MICROMACHINES	95.000
MONSTER TRUCK	95.000
MORTAL KOMBAT 3	89.000
MORTAL KOMBAT TRIL.	95.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	95.000
NAMCO MUSEUM VOL 3	92.000
NAMCO MUSEUM VOL1	89.000
NASCAR RACING	TEL
NBA IN THE ZONE	79.000
NBA IN THE ZONE 2	TEL
NBA LIVE 96	59.000
NEED FOR SPEED	79.000
NFL GAME DAY	85.000
NHL 97	95.000
NHL FACE OFF	85.000
NOVASTORM	79.000
OLYMPIC SOCCER	85.000
ON SIDE SOCCER	75.000
PANDEMONYUM	92.000
PANZER GENERAL	99.000
PGA TOUR GOLF 97	89.000
PHILOSOMA	69.000
PITBALL	95.000
PLAYER MANAGER	95.000
PORSCHE CHALLENGE	95.000
PORSCHE CHALLENGE	TEL
POWER MOVE P. WREST	92.000
PRETTY RACER	89.000
PROJECT OVERKILL	92.000
PSYGNOSIS SOCCER	TEL
RAGIN SKIES	65.000
RAVEN PROJECT	TEL
RAYMAN	99.000
REBEL ASSAULT 2	92.000
REBEL ASSAULT 2	TEL
RE-LOADED	99.000
RESIDENT EVIL	95.000
RIDGE RACER REVOL.	89.000
RIOT	TEL
ROBOTRON X	82.000
SAMPRAS EXTREME TE.	95.000
SHOCKWAVE ASSAULT	79.000
SIM CITY 2000	95.000
SLAM'N JAM 96	75.000
SOUL BLADE	TEL
SOVIET STRIKE	82.000
SPACE HULK	82.000
SPACE JAM	95.000
SPOY GOES TO HOLLIW.	TEL
STAR GLADIATOR	89.000
STARBLADE ALPHA	75.000
STREET FIGHTER ALPHA	85.000
STREET FIGHTER ALP. 2	92.000
STREET RACER	89.000
STRIKER 96	79.000
SUPERSONIC RACER	85.000
SYNDICATE WARS	TEL
TEKKEN	85.000
TEKKEN 2	95.000
TEN PIN AALEY	TEL
TENKA	TEL
THE DIVIDE :ENEMY WIT.	TEL
THOSHINDEN	75.000
THOSHINDEN 2	89.000
THUNDERHAWK 2	79.000
TILT	92 000
TNN HARDCORE 4X4	99.000
TOBAL N° 1	92.000
TOMB RAIDER	95.000
TOP GUN	89.000
TOPOLINO E SUE AVV...	89.000
TOTAL NBA 96	92.000
TRACK'N FIELD	89.000
TUNNEL B1	85.000
TWISTED METAL	79.000
TWISTED METAL 2	92.000
VICTORY BOXING	92.000
VIEW POINT	59.000
WARHAMMER	99.000
WARHAWK	55.000
WING COMMANDER 3	85.000
WIPE OUT	65.000
WIPE OUT 2097	92.000
WORLD CUP GOLF	79.000
WWF IN YOUR HOUSE	95.000
X-COM 2	95.000
X-COM ENEMY UNKNO.	89.000
X2	92.000
TITOLI PLAYSTATION USA VERSION	
A TRAIN	69.000
ABUSE	110.000
AGILE WARRIOR	55.000
ARC THE LAD	TEL
AREA 51	110.000
AREA 51	109.000
AREA 51+GUN	169.000
ATARI COLLECT. VOL 1	99.000
BEYOND THE BEYOND	110.000
BIG BASS WOR. CHAMP.	110.000
BIG HURT BASEBALL	65.000
BUBSY 3D	65.000
CARNAGE HEART	109.000
CHRONICLES OF SWOR.	110.000
CONTRA	99.000
CRASH BANDICOOT	110.000
CRITICOM	45 000
CRUSADER	110.000
DARE DEVIL DERBY	99.000
DARK FORCES	110.000
DEFCON V	35.000
DESCENT	45.000
DESTRUCTION DERBY 2	110.000
DIE HARD TRILOGY	110.000
DIE HARD TRIL.+GUN	169.000
DISRUPTOR	85.000
DRAGON HEART	79.000
DREAM KNIGHT	110.000
EXTREME GAMES 2	110.000
FATAL FURY REAL BOUT	110.000
INCREDIBLE HULK	99.000
IRON & BLOOD	99.000
JET MOTO	89.000
JUMPING FLASH 2	59.000
KING'S FIELD 2	109.000
LEGACY OF KAIN	110.000
LOMAX :LEMMINGS PLAT.	95.000
MDK	TEL
MECH WARRIOR 2	110.000
MORTAL KOMBAT TRIL.	110.000
MYST	110.000
NBA HANGTIME	110.000
NBA IN THE ZONE	55.000
NBA IN THE ZONE 2	99 000
NFL GAMEDAY	55.000
NFL GAMEDAY 97	110.000
NFL QUARTERBACK C.	69 000
NHL FACE OFF	69.000
OBLIVION	110.000
PEAK PERFORMANCE	110.000
PERFECT WEAPON	110.000
PERSONA	110 000
PITBALL	99.000
PO'ED	39.900
POWER SLAVE	110.000
PSYCHIC FORCE	105.000
PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	105.000
RALLY CROSS	110.000
REBEL ASSAULT 2	110.000
RE-LOADED	109.000
REVELATIONS SERIES	110.000
SENTIENT	110.000
SKELETON WARRIOR	39.900
SLAM CHAMBER	110.000
SLAM'N JAM 96	59.000
SOUL BLADE	110.000
SPIDER	109.000
STREET FIGHTER ALPHA	49.000
SUIKODEN	110.000
SWAGMAN	110.000
SYNDICATE WARS	110.000
TECMO'S DECEPTION	TEL
TEMPEST X	99.000
TETRIS PLUS	110.000
THE DIVIDE ENEMIES WIT.	105.000
THOSHINDEN 2	75.000
TNN HARDCORE 4X4	89.000
TOP GUN	59.000
TSET DRIVE OFF ROAD	110.000
TWISTED METAL	59.900
TWISTED METAL 2	99.000
VIRTUAL POOL	110.000
VIRTUAL POOL	110.000
V-TENNIS	55.000
WARHAMMER	89.000
WARHAWK	39.000
TITOLI PLAYSTATION JAP VERSION	
ALICE IN CYBERLAND	149.000
ANTONI INOKI PRESTI.	149.000
AYRTON SENNA	135.000
BIO HAZARD 2	150.000
BUSHIDO BLADE	TEL
CAPTAIN TSUBASA 2	159.000
CHORO Q 2	TEL
COBRA	149.000
COOL BORDER	105.000
DRTAGON BALL Z 2	149.000
FATAL FURY REAL BOUT	149.000
FINAL FANTASY VII	159.000
GALAXIAN 3	39.000
GUNDAM	65.000
GUNDAM:SD WAR IV	109.000
HEAVEN'S GATE	TEL
KING OF FIGHTER 95	105.000
MACROSS VF-X	159.000
MEGATHUDO 2096	79.000
MOTOR TOON GP 2	99.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	79.000
NAMCO MUSEUM VOL 3	99.000
NAMCO MUSEUM VOL 4	139.000
NAMCO SOCCER	79.000
NI-THOSHINDEN	89.000
OVERBLOOD	105.000
RAGE RACER (RID. RAC. 3)	139.000
RANMA _	149.000
RIDGE RACER REV.	95.000
SAILORMOON SUPER S	159.000
SEXY PARODIUS	145.000
SLAM DRAGON	65.000
SOUL EDGE	149.000
STREET FIGHTER ALPHA2	135.000
SUPER ROBOT TAISE4N	159.000
TEKKEN	75.000
THOSHINDEN	35.000
THOSHINDEN 2	75.000
THOSHINDEN 3	129.000
TIME CRISIS	TEL
TOBAL N° 2	TEL
TOBAL N°1	109.000
VEICHLE CAVALEER	35.000
WILD ARMS	TEL.
WINNING ELEVEN	65.000
WINNING ELEVEN 97	139.000
YATTAMAN	149.000

GUN LOGIC 3 DUAL SYSTEM 89.000
JOYPAD ANALOGICO SONY TEL
JOYPAD INTERACT 45.000
JOYPAD INTERACT SEMIPROG. 65.000
JOYPAD SONY 65.000
JOYSTICK ANALOGICO SONY 135.000
JOYSTICK PS ARCADE 129.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI TEL.
MEMORY CARD 320 BLOCCHI 119.000

MEMORY CARD COLORATA 50.000
MEMORY CARD DATEL 45.000
MEMORY CARD SONY 55.000
MEMORY DISK DRIVE 169.000
MODIFICA UNIVERTSALE TEL.
MOUSE SONY 65.000
RGB SCART CABLE 39.000
VOLANTE + PEDALIERA TEL
VOLANTE MAD CATZ 139.000

OFFERTA DEL MESE: COMPRI 1 GIOCO + 1 JOYPAD PAGHI IL JOYPAD SOLO 30.000

OFFERTA DEL MESE COMPRI 1 GIOCO + 1 JOYSTICK PS ARCADE PAGHI IL JOYSTICK SOLO 99.000

SE SEI UN **NEGOZIANTE** O VUOI APIRE UN CONSOLE SHOP RICHIEDI IL NS. LISTINO PREZZI PER **RIVENDITORI !!**

SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA ! ! ! DISPONIBILE PLAYSTATION UNIVERSALE

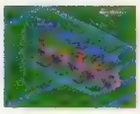
GIAPPONE E USA IN DIRETTA CON GAME START
VENDITA - RITIRO - PERMUTA USATO
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO GAMEBOY MEGADRIVE SATURN & NINTENDO 64

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

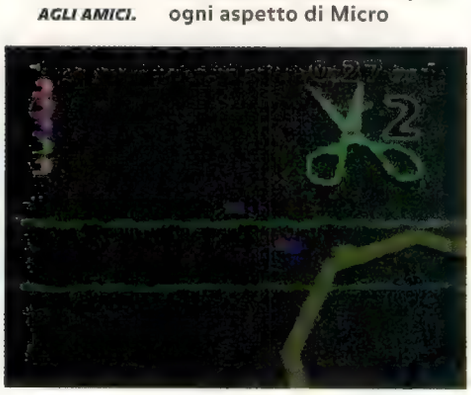
" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

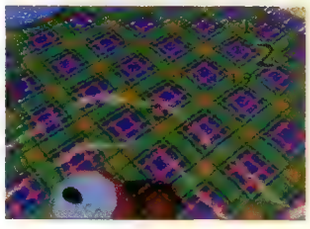
Micro Machines V3

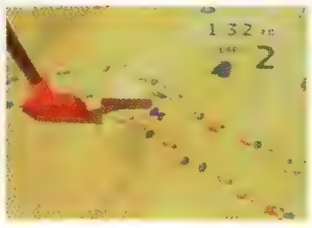


In un periodo in cui le simulazioni di guida sono sempre più complesse e piene di particolari, un prodotto come *Micro Machines* può quasi sembrare fuori luogo, troppo semplice, con una struttura di gioco troppo antica per essere realizzato anche sulle più potenti console a 32-bit. Ormai la piatta grafica dei titoli automobilistici a 16-bit è solo un vecchio ricordo e tutte le pió recenti produzioni si sono adattate a utilizzare migliaia di poligoni ricoperti da quintali di texture, che rendono l'ambientazione altamente spettacolare e suggestiva. La Codemasters, decisa a produrre un titolo dedicato alle più famose minimacchine del mondo anche sui 32-bit, si è quindi trovata di fronte a un vero e proprio dilemma: rimanere fedeli al passato, per esempio mantenendo la visuale dall'alto, senza sfruttare pienamente le capacità delle console della nuova generazione, oppure portare dei cambiamenti, rischiando però di snaturare la struttura di gioco? La soluzione finale è allo stesso tempo quanto di pió semplice e geniale si potesse ottenere: infatti, i programmatori hanno lasciato intatto il gioco nelle sue caratteristiche di base, adattando però ogni aspetto di Micro Machines alle notevoli capacità di PlayStation. Il risultato finale è il qui presente *Micro Machines V3*, titolo che riesce a miscelare perfettamente una realizzazione tecnica veramente impressionante a una giocabilità eccezionale (chi ha già giocato a qualche episodio della serie sa quello che voglio dire) dovuta a una notevole varietà di situazioni; ma vediamo ora più in dettaglio, quali sono le caratteristiche peculiari di *MMV3* e in quali aspetti è differente rispetto ai suoi illustri predecessori.

COME ACCADEVA GIÀ PER I PRECEDENTI EPISODI DELLA SERIE,* MICRO MACHINES V3 *OFFRE IL MASSIMO SE GIOCATO INSIEME AGLI AMICI.



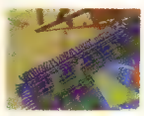


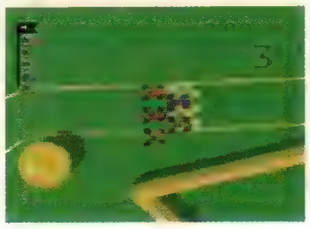


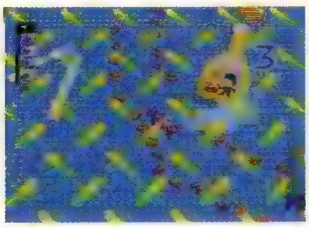
Titolo : MICRO MACHINES V3
Casa : CODEMASTERS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-8
Genere : RACING

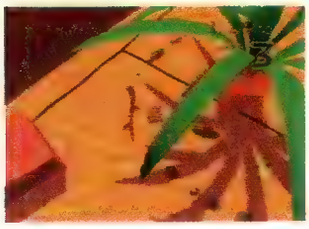
MACRO MACHINES

I programmatori della Codemasters hanno voluto che, sin dai primi istanti di gioco, fosse evidente che *MMV3* non è una semplice conversione, ma una nuova edizione riveduta e corretta e per fare questo hanno ampliato tutte gli aspetti che caratterizzavano i precedenti episodi della serie, aggiungendo alcune interessanti novità. Per garantire una grande varietà di situazioni, sono stati inseriti una cinquantina di circuiti differenti, cinque circa per ognuna delle dieci ambientazioni presenti. Come nei precedenti episodi, i micro piloti hanno la possibilità di affrontare le insidie di una tavola apparecchiata, una vasca da bagno, un erboso giardino, un tavolo da biliardo e molto altro. Per addentrarsi in tutti questi pericoli sono a disposizione un numero di mezzi veramente notevole. In collaborazione con lo stesso Ray Livens, che per chi non lo sapesse è l'inventore dei modellini originali delle macchinine, una parte dei grafici della Codemasters ha tentato di









realizzare dei nuovi mezzi da aggiungere al già ampio parco a disposizione. Ora, oltre a poter controllare monoposto da Formula 1, jeep, motoscafi, camion, prototipi e dragster sono presenti anche hovercraft, auto sportive d'epoca, mezzi ideali per i percorsi sabbiosi e altro, per un totale di mezzi che si aggira sulla trentina. Altra caratteristica particolarmente interessante è la possibilità da parte di alcuni veicoli di trasformarsi nel corso di una gara. Per superare particolari ostacoli naturali, altrimenti insormontabili, i mezzi mutano in modo da adattarsi alla nuova superficie che deve affrontare. Ma non è questa l'unica grande novità di *MMV3*. Per la prima volta in questa saga infatti, sono presenti, sparsi lungo tutti i percorsi, un buon numero di power-up, ognuno con differenti funzioni. Nei precedenti episodi l'unica possibilità di rallentare la pazza corsa degli avversari era quella di colpirli con energiche sportellate e, solamente in particolari livelli (quelli in cui si guidavano dei carri armati), sfruttare le caratteristiche del proprio mezzo per sparare ai nemici. Ora invece, grazie alla fervida immaginazione dei programmatori, si possono utilizzare tutta una serie di sadici gadget per riuscire a conquistare il vantaggio che può portare alla vittoria definitiva. Tra i più utili si segnalano i missili, gli scudi protettivi, un enorme e potentissimo martello e delle pinze che servono per bloccare l'avversario. Le opzioni di gioco permettono di giocxare fino in otto contemporaneamente in vari tipi di competizioni (a coppie oppure in singolo), di partecipare a tre diverse leghe e di giocare contro il tempo per cercare di migliorare i propri tempi. Mentre nelle partite contro avversari computerizzati, lo scopo è quello di giungere nelle prime due posizioni in ogni gara, se si sfidano degli amici la struttura è leggermente diversa. Ogni concorrente infatti è inizialmente dotato di quattro punti e, riuscendo a far uscire l'avversario dallo schermo, ne guadagna uno (e, automaticamente, ne perde uno il nemico); il primo che arriva a otto punti o quello che al termine dei tre giri ha il maggior numero di punti, vince la gara. Possiamo quindi affermare che, anche se sono presenti un discreto numero di novità, la struttura alla base del gioco ç rimasta fondamentalmente immutata; ciò che invece ha subito un evidente restyling è l'aspetto esteropre che ha usufruito al meglio delle possibilità tecniche della console di casa Sony.

Grafica e Sonoro

Il fattore che ha tratto i maggiori benefici dal passaggio dai 16 ai 32-bit è senza dubbio la realizzazione tecnica. I programmatori hanno deciso di utilizzare la grafica poligonale, adattandola alla struttura di gioco, che è rimasta semplice e immediata. Le varie piste presenti sono piene di particolari eccezionalmente curati e definiti quali giornali, riviste, matite, carte, che possono essere utilizzate tanto come utili trampolini quanto come sottopassaggi. La vera innovazione rimane comunque l'utilizzo di una visuale leggermente diversa: infatti, mentre nelle precedenti versioni l'inquadratura era fissa ora, grazie alle potenzialità di PlayStation, il gioco avvicina o allontana automaticamente l'ipotetica telecamera che inquadra l'azione, per riuscire a rendere il tutto più chiaro e spettacolare possibile. Notevole anche la velocità dello scrolling che, solitamente fluido, mostra qualche segno di incertezza (leggi scatti) in momenti in cui l'azione è particolarmente congestionata. Incredibilmente curata poi la sezione riguardante le musiche e gli effetti; oltre alla presenza di parlato in italiano (come descritto nel box) e di discrete musiche, bisogna sottolineare l'elevatissima qualità degli effetti di sottofondo presenti nei vari livelli. E' quindi indubbio che alla Codemasters abbiano lavorato duramente su questo titolo, e i risultati sono evidenti in ogni parte del gioco; infine, la presenza di una opzione che permette di utilizzare anche la lingua italiana, senza per questo doversi imbattere in errori lessicali e grammaticali, è certamente apprezzabile.

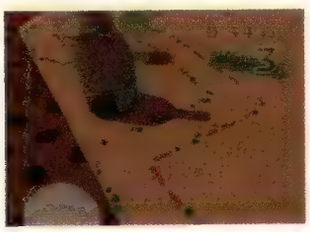
END

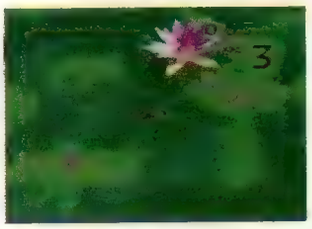
SCUOLA GUIDA

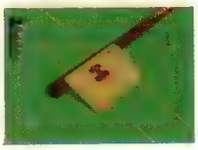
Per tutti quei giocatori che non hanno mai provato un titolo della serie di *Micro Machines*, o per chi vuole più semplicemente migliorare il proprio controllo sul mezzo con alcuni semplici esercizi, è presente un'utilissima scuola guida. Selezionando l'apposita opzione, una gentilissima signorina ci condurrà sulla strada per cominciare a prendere la mano con il controllo del mezzo. Nei vari esercizi presenti bisogna evitare dei birilli in un rettilineo, in un circuito, affrontare una pista a forma di otto nel minor tempo possibile e altro ancora. Tutto questo con i simpatici commenti della cara istruttrice. L'aspetto che stupisce maggiormente è che i commenti sono disponibili in diverse lingue, tra cui anche l'italiano! Merita poi una menzione particolare la qualità del parlato; oltre a essere eccellente dal punto di vista tecnico, è ottimo anche per quel che riguarda il senso delle frasi (che hanno tutte un senso logico) e l'intonazione. Questo elemento sottolinea ancora una volta il notevole impegno da parte dei programmatori nel tentare di rendere il gioco più completo possibile. Grazie Codemasters!

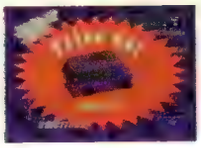
I PROGRAMMATORI DELLA CODEMASTERS HANNO CURATO CON MOLTA ATTENZIONE ANCHE I PIÙ PICCOLI PARTICOLARI.

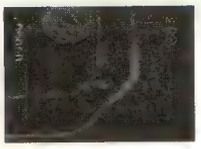
Commento **Non mi sembra che ci sia molto da aggiungere a quanto è già stato scritto nella recensione. La Codemasters è riuscita a realizzare un titolo favoloso, miscelando in maniera sapiente una realizzazione tecnica da sballo con una giocabilità mozzafiato. Ogni aspetto del gioco è stato curato allo spasimo dai programmatori e l'unico difetto che ho potuto riscontrare è la presenza di qualche leggero rallentamento nelle situazioni più incasinate (solamente in alcune piste). Un titolo che farà la felicità di tutti coloro che avevano apprezzato i precedenti episodi di *Micro Machines*, ma che anche i videogiocatori non hanno mai avuto modo di provare un gioco della serie dovrebbero seriamente prendere in considerazione.**











Pro...

- *Grafica e sonoro eccezionali*
- *Notevole giocabilità*

Contro...

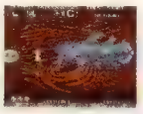
- *Ogni tanto qualche rallentamento*
- *Fin troppo coinvolgente...*

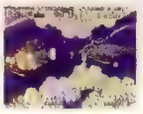
La Pagella...

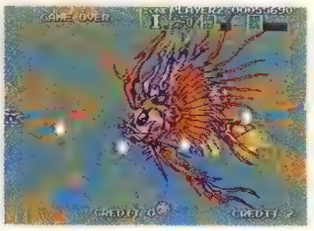
Grafica : **92**
Sonoro : **93**
Giocabilità : **93**
Longevità : **92**
Originalità : **90**

92

Darius Gaiden



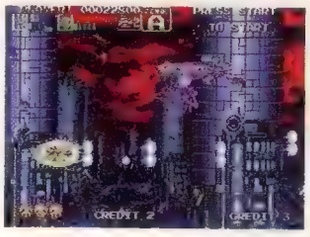


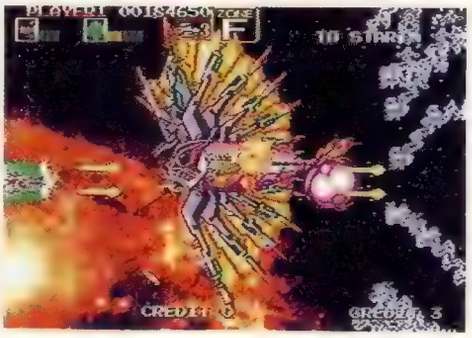


Che schifo! No, ricomincio. Che schifo! Scusate, è più forte di me. Per quanto mi sforzi di elaborare un'introduzione decente non riesco a cancellare dalla mente questa esclamazione che, come l'insegna al neon di un distributore di benzina in servizio notturno, è tutto ciò che riesco a vedere da quando ho spento il monitor su cui, fino a pochi minuti fa, ho stoicamente giocato questo *Darius Gaiden* di Taito. Ma procediamo con ordine... Realizzato dall'anonima Interbec (segnatela pure nel vostro libro nero delle software house) su commissione di Taito, questo *Darius Gaiden* segna nel peggior modo possibile il passaggio della serie *Darius* sui sistemi a 32-bit. Come trama potrei raccontarvi del nostro caro pianeta terracqueo preso di mira da orde di alieni frustrati, oppure annichilito da fastidiose guerre intestine combattute con sofisticati armamenti, o ancora, minacciato dai propositi autolesionisti di un imponente sistema di difesa spaziale sfuggito al controllo degli scienziati; non fa molta differenza quando la sostanza vi pone di fronte ad uno shoot'em up assolutamente indecente, povero graficamente, lento e meno coinvolgente di una partita al patchinko.

La prima cosa che sorprende è la realizzazione tecnica.

All'apparire delle prime piccole astronavi nemiche il *frame rate* cala drasticamente come colpito da un macigno, continuando ad arrancare per tutto il livello con momenti di stallo alla benché minima esplosione (un evento non raro in uno shoot'em up). L'unico frangente





in cui la velocità raggiunge livelli decenti è quello precedente all'incontro col boss finale, ma solo perché a quel punto lo schermo si svuota dei nemici e la scritta animata "Warning!" rimane l'unica cosa da gestire. Inutile dire che la comparsa del nemico finale riporta il frame rate ai precedenti regimi.

Il gioco rallenta quindi, ma la grafica è talmente dettagliata e colorata da giustificare questo inconveniente? Purtroppo no. A differenza di *In the hunt*, in cui i rallentamenti erano causati proprio da questo, in *Darius Gaiden* non c'è niente che un Megadrive non possa gestire ad occhi chiusi a velocità warp. Scrolling monodirezionale, due strati di parallasse nel migliore dei casi, una trentina di colori su schermo, sprite piccolissimi, effetti pseudo-tridimensionali e animazioni bi-frame sono quanto PlayStation è chiamato a gestire e nonostante ciò quei geniacci di Interbec sono riusciti a mandarlo in crisi. Assolutamente insopportabile, soprattutto alla luce delle recenti produzioni bidimensionali che hanno saputo polverizzare ogni dubbio circa le potenzialità del 32-bit di Sony in questo senso. Provate per esempio, ad accostare *Darius Gaiden* all'ottimo *X2* e vi sarà difficile credere che stiano entrambi girando sullo stesso sistema.

ALCUNI BOSS FINALI SONO DAVVERO CARINI. PECCATO CHE SIANO PRESSOCHÉ INANIMATI...

La Grafica [illegible] Quello Che Qu[illegible]

A questo punto qualcuno potrebbe insinuare che il mio giudizio negativo sia unicamente legato all'aspetto cosmetico di *Darius Gaiden* senza considerare quello più importante cioè quello ludico. Ebbene, posso giurarvi di essermi letteralmente accampato di fronte al monitor, provando questa "entità" chiamata videogioco, non ventiquattro ore, ma trenta ore al giorno per otto giorni la settimana nel tentativo di trovare qualcosa da cui trarre divertimento, qualcosa *"che magari ad altri può piacere, ma a me' no"*, qualcosa che inviti a proseguire nel gioco, un piccolo tocco di classe "sfuggito" a qualche programmatore distratto, un boss finale con schemi d'attacco differenti dagli altri, insomma qualcosa che mi metta nel dubbio se stroncare o meno *Darius Gaiden*. Beh, alla fine non ho avuto dubbi. Sebbene vi siano la bellezza di 28 livelli (di cui solo sette percorribili in un'unica sessione videoludica scegliendo fra diversi percorsi alternativi), questi sono tutti terribilmente simili e lineari. Ciò che li distingue l'uno dall'altro sono alcuni fondali, mentre restano perfettamente identici la direzione, la velocità dello scrolling, la classica successione di nemici (prima i più piccoli, poi i più grandi fino al nemico finale) e il comportamento dei boss finali. E' indubbio che esistano delle eccezioni che smentiscono queste critiche, ma quei pochi livelli realmente diversi finiscono per incidere pochissimo sul totale di quasi trenta stages monotoni. E comunque, quasi a voler "compensare" la presenza di quadri strutturalmente diversi, esistono più di un paio di livelli perfettamente identici che ne annullano gli effetti positivi.

Un livello di difficoltà assolutamente, incomprensibilmente alto, aiuta non poco a smorzare ogni interesse a proseguire nel gioco. Riuscire a non morire mai, infatti, è indispensabile per non perdere lo stato di up-grade faticosamente raggiunto dal proprio equipaggiamento bellico senza il quale risolvere il gioco diventa impresa ardua pur sfruttando tutti i sei crediti disponibili. In compenso i rallentamenti aiutano a schivare agilmente sciami di proiettili assassini smorzando di fatto (e paradossalmente) il livello di frustrazione.

B[illegible]

In un regime concorrenziale così serrato, combattuto a colpi di poligoni *texturemapped* e fps, che speranze di successo può avere un titolo come *Darius Gaiden*? Nulle probabilmente, ma lasciate che vi dica una cosa: un gioco di questa fattura avrebbe meritato lo stesso giudizio anche nella tranquilla era bidimensionale dei 16-bit.

MORPHEUS

Commento **Ok, magari non è gentilissimo dire che questo *Darius Gaiden* "fa schifo": potrei usare un più morbido "è migliorabile" oppure "si poteva fare di più", ma resta sempre un gioco da 42% che costa più di *X2* e questo basta a veicolare il giusto messaggio subliminale che ogni lettore può tradurre in: "che schifo!"**

Pro...

- *Musiche abbastanza carine*
- *Non c'è nient'altro di positivo...*

Contro...

- *Grafica ed effetti sonori scadenti*
- *Rallentamenti a go-go*

La Pagella...

Grafica	**40**
Sonoro	**60**
Giocabilità	**40**
Longevità	**50**
Originalità	**20**

42

Titolo	**Darius Gaiden**
Casa	**Taito**
Versione	**Giapponese**
N° Giocatori	**1-2**
Genere	**Sparatutto**

METAL ARMOR Dragonar

© 1987 Sunrise/
Sotsu Agency

ANNO 2047
INIZIA LA MIGRAZIONE VERSO LO SPAZIO.

ANNO 2084
LA LUNA PROCLAMA L'INDIPENDENZA CON IL NOME DI IMPERO UNIFICATO DI GIGANOS. L'IMPERO DI GIGANOS CONVERTE LA SUA TECNOLOGIA ROBOTICA PER PRODURRE I METAL ARMOR. VIENE COMPLETATO IL MASS DRIVER.

ANNO 2087
IL MASS DRIVER VIENE PUNTATO CONTRO LA TERRA.

REGIA:
TAKEYUKI KANDA
(VIFAM)

CHARACTER DESIGN:
KEN'ICHI ONUKI
(Z GUNDAM)

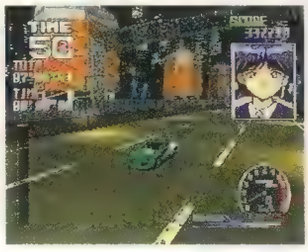
MECHA DESIGN:
KUNIO OKAWARA
(GUNDAM)

UNA SPACE OPERA IN 12 VIDEOCASSETTE

YAMATO VIDEO

Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

L'AZIONE NON È COSÌ FRENETICA ED AVVINCENTE COME POTREBBE SEMBRARE...



Ray Tracers

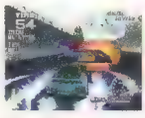
I racing game è certamente, dopo il beat'em up, uno dei generi videoludici a cui l'industria sembra più affezionata. Da quando la grafica poligonale si è imposta come modello di rappresentazione principe del videogame, il genere a quattro ruote si è dimostrato il più idoneo a impiegarla funzionalmente ai fini ludici anche se molti degli innumerevoli esemplari usciti per PlayStation fino ad oggi non lo dimostrano. Al di là del realismo grafico in senso stretto, ciò che il 3D è in grado di instillare nel racing game è una forte dose di realismo dinamico, ottenuto attraverso l'impiego di routine comportamentali sempre più fedeli alla realtà e capaci di conferire alle vetture virtuali quella "fisicità" che la grafica bidimensionale ostacolava. Tutt'altro che trendy, semmai funzionale alla giocabilità, il poligono ha in alcuni casi modificato sostanzialmente il modo di videogiocare al racing game.

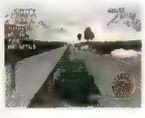
QUEL MEZZO BLINDATO TENTA DI FUGGIRE... DIAMO UN PO' DI GAS E LO RIAGGANCIAMO SENZA TROPPA FATICA.

Titolo : RAY TRACERS
Casa : TAITO
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1
Genere : RACING

Ha introdotto la sbandata controllata (da *Ridge Racer* in poi), la gestione indipendente delle sospensioni (vedi *Sega Rally* e *Destruction Derby 2*), ed altri elementi che hanno reso l'esperienza videoludica assolutamente simile a quella reale. Di tutte queste migliorie ha certamente beneficiato anche questo nuovo *Ray Tracers* di Taito che, in qualità di remake tridimensionale del vecchio *Chase HQ* (della medesima software house nipponica), rappresenta qualcosa di nuovo nel panorama corsistico attuale nonché un diretto termine di paragone col passato bidimensionale.

Cominciamo col dire che *Ray Tracers* non è il classico gioco di corsa per PlayStation. Al volante di uno dei quattro bolidi disponibili, lo scopo del gioco è quello di sgominare una banda di criminali armati con mezzi da guerra quali elicotteri, carrarmati, harrier (l'aereo a decollo verticale) e quant'altro, capeggiata dall'oscuro Black Kaiser (nessun riferimento al Kaiser Soze de *I soliti sospetti*). Ognuna delle sei missioni di gioco vi pone su un diverso tracciato da percorrere a tutta velocità nel tentativo di raggiungere e fermare, a forza di tamponamenti, uno dei suddetti veicoli corazzati in fuga. Durante il tragitto, alcuni scagnozzi del Kaiser (sembra una parolaccia detta così, vero?) al volante di mezzi più "convenzionali" cercheranno di ostacolarvi spingendovi fuori pista o semplicemente frenando bruscamente dinanzi a voi. Sebbene questi ultimi non siano particolarmente ostici (è facile mandarli in fiamme con un paio di spintoni), riescono nell'intento di farvi perdere dei secondi preziosi col rischio di

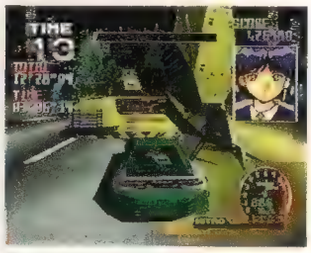




arrivare in ritardo all'appuntamento col boss finale e di avere quindi poco tempo a disposizione per ridurne la barra d'energia a zero. Fortunatamente esiste la possibilità di attivare un boost che fa letteralmente schizzare il proprio bolide a velocità warp permettendogli di riguadagnare il tempo perso, ma c'è un limite alla nitro disponibile (segnalato da una barra posta sotto il contagiri), per cui è necessario usarla con parsimonia nei momenti davvero critici. I tracciati stessi, ancora, sono ricchi di insidie quali colonne di cemento nel bel mezzo di una highway, deviazioni a gomito al termine di un rettilineo da 290 km/h, nonché le classiche gimcane e altre amenità morfologiche tipiche di un percorso virtuale.

LA REALIZZAZIONE TECNICA

Questo è quindi il gioco nel suo concept, simile, come detto prima, al bidimensionale *Chase HQ* di qualche anno fa, ma vediamo adesso come la rielaborazione tridimensionale sia stata realizzata tecnicamente e in che modo abbia influito sulla giocabilità. Diciamo subito che il livello di dettaglio così come il numero dei poligoni dati in pasto a PlayStation, è davvero scarso rispetto agli standard attuali. Sporadici grattacieli ed estesi muraglioni sono gli unici elementi che dividono l'asfalto dal background in bitmap sullo sfondo. Talvolta si incontrano sorprendenti agglomerati rurali con mulini a vento su un lato della pista, ma solo perché dall'altro non v'è assolutamente



L'ELICOTTERO È BELLISSIMO DA VEDERE, MA NOIOSO DA AFFRONTARE COSÌ COME TUTTI I BOSS IN RAY TRACERS.

nulla o perchè la strada in salita evita alla CPU di disegnare un'eccessiva mole di poligoni. Come fu per *WipEout* anche *Ray Tracers* impiega la scappatoia del "mettiamoci molte curve a gomito e salite in modo da evitare il pop-up e non appesantire troppo il processore", ma a differenza del titolo Psygnosis, le costruzioni a bordo pista oltre a non essere niente di eccezionale stilisticamente e graficamente, sono troppo spesso latitanti lasciando qua e là dei "buchi" tutt'altro che affascinanti.
Per finire in bellezza con gli aspetti negativi della realizzazione tecnica, debbo purtroppo annunciare una gestione del clipping parecchio superficiale che porta spesso a vedere attraverso mura e asfalto e di cui dovreste vedere una foto probatoria su queste pagine.
Nonostante tutte queste pecche (anzi, forze è meglio dire "in virtù" di tutte queste pecche), velocità e fluidità (30 fps con rari e inspiegabili cali in occasione di alcune collisioni) sono buone e il comportamento della vettura assolutamente realistico. Quest'ultimo aspetto di *Ray Tracers* è, in particolare, quello che più mi ha gratificato e che dimostra degnamente come l'impiego del 3D possa tradursi in qualcosa di assolutamente realistico (come accennato nell'introduzione). Ogni ammortizzatore del proprio mezzo è gestito da eccellenti routine per cui a ogni curva o ad ogni sbandata la macchina si inclina su due ruote, slitta, sbanda per poi riassestarsi molleggiando con fare realistico. Gli urti con i mezzi avversari o i boss finali incidono sull'assetto della propria vettura in maniera differente a seconda di come avviene il contatto (frontalmente, di fianco o di spigolo). Inutile dire che la giocabilità trae notevole giovamento da questo livello di realismo dinamico che è probabilmente l'unico aspetto del gioco che affascina abbastanza da spingere a fare qualche partita.

Non sei Divertente...

A parte questo, infatti, *Ray Tracers* non offre molto di più in termini prettamente ludici. I quattro bolidi a disposizione sono tutti perfettamente manovrabili sin dalla prima partita pur avendo caratteristiche differenti (a dir la verità, la prima macchina, quella rossa detta Spanker, ha la stessa aderenza di un cubetto di ghiaccio per cui richiede una certa dimestichezza per essere domata) come velocità, accelerazione, controllo e attack. Nessun impegno particolare è quindi richiesto per risolvere il gioco con tutti i personaggi e vedere quindi, da subito, tutti i relativi finali in CG. Ogni missione, inoltre (ce ne sono solo sei in tutto di cui la penultima ripropone solo il gruppo dei nemici finali delle precedenti), non presenta tracciati particolarmente diversificati. Ci sono le solite cure a 90° modello Automan, qualche barilotto da investire, un paio di salti, ma non si incontrano mai più di due vetture contemporaneamente a distanza anche di parecchi chilometri percorsi "a vuoto" e i nemici finali, seppur splendidi e bizzarri fanno sempre la stessa cosa: si lasciano raggiungere, si fanno tamponare un paio di volte poi si allontanano, sparano un paio di missili pressoché innocui e si lasciano nuovamente riagganciare ripentendo il medesimo balletto finché non vengono distrutti o il tempo limite non raggiunge lo zero. Considerato che questo comportamento accomuna tanto un agile harrier quanto un mezzo corazzato (carichi di presupposti per operare schemi d'attacco differenti) non si può non dedurre un'assoluta, insopportabile, rimproverabile negligenza da parte del designer.

Il gioco è impreziosito da alcuni lodevoli effetti di luce.

Time Attack Mode

Succede sempre così. Per quanto un videogioco sia brutto o ingiocabile presenta sempre qualcosina di carino e originale che vorresti vedere nei prodotti migliori a cui invece manca. Per *Ray Tracers* vale lo stesso discorso. Nonostante sia un gioco tecnicamente e concettualmente migliorabile, porta in sé una gradita novità che le altre produzioni dovrebbero imitare (ma che non faranno visto lo scarso successo che avrà questo titolo, sigh!): il *time attack mode*. Cosa c'è di strano? Beh, ciò che distingue questa modalità da quelle similari in altri giochi è la possibilità di lanciarsi in sfide contro il tempo su percorsi INEDITI rispetto a quelli del gioco vero e proprio. Proprio così, quattro nuovi circuiti dall'ambientazione simile a quelli standard, ma dalla struttura diversa saranno teatro delle vostre corse a braccia tese sul volante, da soli oppure contro uno sfidante (tra cui un quinto segreto che, se battuto si aggiunge ai selezionabili e può essere impiegato nel gioco standard) governato dalla CPU. Una bella idea non vi sembra?

Tesoma, con'è sto gioco?

Beh! E' pieno di buoni propositi, ma incapace di metterli in pratica, direi. La filosofia di *Chase HQ* riproposta oggi non sembra funzionare e non so se dipenda strettamente dalla realizzazione di *Ray Tracers* o dal fatto che il suo concept sia ormai troppo datato e noioso. Forse entrambe le cose. Resta comunque inopinabile un giudizio negativo per quest'ultima fatica di Taito che insieme a *Ray Storm* dimostra di non avere troppa dimestichezza con l'elemento longevità e che spesso si lascia andare in produzioni approssimative che non fanno certo bene a una software house dalla nomea già non troppo lusinghiera (avete letto la recensione di *Darius Gaiden*?).

MORPHEUS

Il fastidioso bad clipping in tutto il suo splendore...

Commento **Peccato. Il mio ricordo del vecchio *Chase HQ* non è propriamente dei più rosei e speravo che questo *Ray Tracers* riuscisse a rilanciarlo, ma Taito non si smentisce mai. A circa dieci anni di distanza dal prequel, non è riuscita altro che a sostituire bitmap con poligoni texturati senza minimamente curarsi di rinfrescarne la struttura di gioco e di garantirne la longevità che i 650 e passa mega del supporto digitale rendono tutt'altro che utopica.**

Pro...

- *Ottimo il comportamento delle vetture*
- *Giocabilità immediata*

Contro...

- *Grafica povera...*
- *...e talvolta rallenta pure*

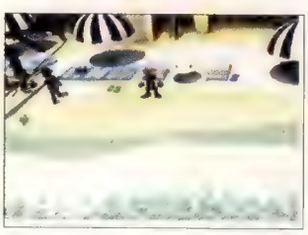
La Pagella...

Grafica	**69**
Sonoro	**69**
Giocabilità	**79**
Longevità	**50**
Originalità	**70**

69

Final Fantasy VII

Dopo una lunga attesa, finalmente il kolossal videoludico della Square da venti milioni di dollari è giunto nelle avide mani dei numerosi fan della serie registrando vendite superiori alle più ottimistiche previsioni: un milione e mezzo di copie prenotate, due milioni di pezzi venduti in meno di tre giorni, file infinite di otaku giapponesi davanti ai *digicube* dei *convenience store*, e un numero smisurato di videogiocatori sparsi in tutto il mondo ormai entrati in simbiosi con la loro console. Il decennale della saga di *Final Fantasy* non poteva essere celebrato in modo migliore.



Titolo : **Final Fantasy VII**
Casa : **Square**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Rpg**

Quasi a sottolineare l'inizio di una nuova era nel campo degli RPG di scuola giapponese, ***Final Fantasy VII*** rappresenta una svolta netta all'interno della serie e tuttavia conserva alcune caratteristiche collaudate della meccanica di gioco dei precedenti episodi. L'introduzione del mix di fondali bidimensionali renderizzati e grafica poligonale è solo la più evidente delle innovazioni. Numerose evoluzioni e modifiche infatti sono state apportate a svariati elementi del gioco così da ottenere un prodotto rivoluzionario quanto affascinante. Le prime variazioni introdotte riguardano la storia i cui legami con i passati episodi sono stati completamente sacrificati in favore di una maggiore profondità e un tono decisamente più adulto.

Makoh, la rovina dell'umanità?

L'elemento attorno a cui ruota l'intero plot di ***Final Fantasy VII*** è l'energia mistica chiamata *Makoh*, linfa vitale di un pianeta da cui tutto ha origine e in cui tutto si trasforma. Tramite un particolare dispositivo chiamato Makouro, è possibile assorbire l'energia per convertirla in riscaldamento o carburante per differenti macchinari. Quello che però la popolazione del pianeta ignora è che l'uso massivo dell'energia porta a un inevitabile impoverimento delle risorse del pianeta. Come avrete capito Il tema ecologico fa da sostrato del settimo episodio di ***Final Fantasy***. Il recupero e la raffinazione della Makoh è una delle attività più importanti dell'*Azienda Energetica Shinra*, una corporazione senza scrupoli che controlla in pratica l'intero pianeta fornendo energia apparentemente pulita all'intera popolazione mondiale. Le mire della Shinra però vanno ben oltre il governo di un piccolo mondo: l'obiettivo è la dominazione dell'universo. A questo fine viene pianificato il *progetto Jenova*, destinato alla creazione di un esercito di super soldati in grado di utilizzare l'energia Makoh per generare armi dall'effetto devastante. Stanchi dei continui soprusi della Shinra e spaventati dall'apparizione di orrendi mostri nati dal progetto Jenova un gruppo di abitanti dei quartieri poveri si unisce ad ex-appartenenti dell'esercito corporativo creando così l'organizzazione terroristica *Avalanche*.

Una valanga di eroi

Come potrete immaginare, gran parte dei protagonisti del gioco appartengono proprio a questa organizzazione terroristica il cui scopo è quello di denunciare alla popolazione gli atti illeciti

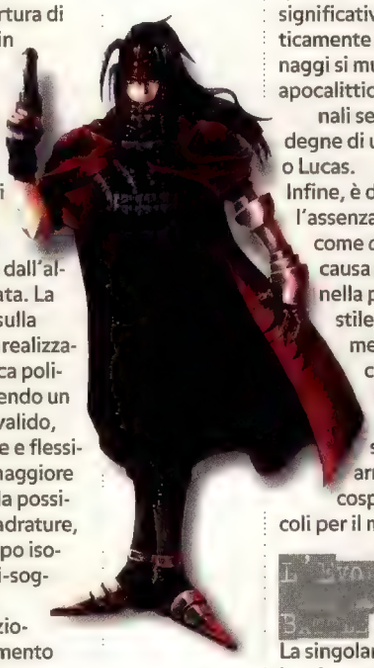
della Shinra oltre che ostacolare il recupero dell'energia Makoh con continui attentati ai suoi pozzi di recupero. Il primo capitolo della storia, ambientato nella città dove ha sede la Shinra, si concentra principalmente sulle azioni terroristiche dell'Avalanche. Qui incontrerete i primi cinque elementi del gruppo, la cui conoscenza verrà approfondita soltanto nel corso dei capitoli successivi. Durante l'organizzazione degli attacchi alle torri e la loro successiva esecuzione avete poco tempo per socializzare. Terminata la claustrofobica fase iniziale, estremamente frenetica ma sostanzialmente lineare, la storia prende un respiro decisamente più ampio. Nel vostro viaggio alla ricerca dei segreti del progetto Jenova infatti, l'incontro di nuovi personaggi e l'inserimento di numerose sottotrame trasforma una storia apparentemente convenzionale in un'emozionante avventura piena di sorprese e colpi di scena. A questo scopo gli sviluppatori si sono nuovamente serviti dei flash-back "giocabili" introdotti in *Final Fantasy VI*. Non più semplici racconti quindi, ma vere e proprie sezioni di gioco che favoriscono il meccanismo di identificazione con i personaggi e che vi porteranno a vivere i drammatici avvenimenti che li hanno spinti a entrare nell'Avalanche, l'equivalente videoludico dell'*Esercito delle Dodici Scimmie* di Pitt e compagni.

La Rivoluzione Poligonale

La fine del prologo ambientato a Midgard rivela inoltre l'intera struttura della meccanica di gioco, inizialmente limitata ai combattimenti e all'esplorazione dei vari quartieri della capitale. In *Final Fantasy VII* le differenze tra la visuale utilizzata all'interno di dungeon e città e quella impiegata nei movimenti sulla mappa di gioco sono decisamente più cospicue rispetto ai precedenti episodi. Nel primo caso l'area da esplorare è interamente realizzata in grafica bidimensionale renderizzata in cui i personaggi poligonali, variando continuamente la propria dimensione per mantenere la giusta prospettiva, si muovono seguendo percorsi prefissati. Questi ultimi sono normalmente riconoscibili per le loro differenze cromatiche con il fondale anche se vi sono alcuni casi in cui la loro individuazione è alquanto problematica, sia perché i personaggi sono talvolta occultati da oggetti sia per la complessa architettura del terreno di gioco. Per aiutarvi in queste situazioni è stata introdotta una singolare opzione di gioco che consente di visualizzare sopra il vostro personaggio un puntatore in modo da ritrovarlo nel caso risultasse nascosto o si confondesse con il fondale. La scelta di servirsi di sfondi precedentemente renderizzati ha anche notevolmente sacrificato l'interazione dei personaggi con gli oggetti sullo sfondo, ora limitata all'apertura di porte e forzieri e, solo in rari casi, nel muovere oggetti poligonali. In tutto il primo capitolo ad esempio, l'unica occasione di contatto con oggetti in 3D posti sul fondale è un esilarante bombardamento di botti che eseguirete dall'alto di una chiesa diroccata. La visuale dei movimenti sulla mappa di gioco è stata realizzata interamente in grafica poligonale la quale, pur avendo un impatto grafico meno valido, risulta essere più veloce e flessibile di quella in 2D. Il maggiore vantaggio consiste nella possibilità di variare le inquadrature, scegliendo tra una di tipo isometrico oppure in semi-soggettiva. Quest'ultima rende possibile la rotazione della visuale a piacimento per ridurre i fastidiosi oscuramenti dei personaggi menzionati sopra. A differenza della prospettiva all'interno delle città, l'inquadratura in semi-soggettiva permette una maggior interazione con il background: percorrendo un ponte sospeso questo comincia a traballare pericolosamente e attraversando un fiume a bordo di mezzi pesanti si provocano spruzzi d'acqua sui lati! Un ulteriore elemento che caratterizza l'aspetto grafico di *Final Fantasy VII* è l'elevato numero di sequenze in *full motion presenti*, utilizzate non solo per sottolineare un particolare momento dell'avventura,

IL NUMERO DELLE LIMIT BREAK AUMENTA CON L'INCREMENTARE DELL'ESPERIENZA.

L'EVOCAZIONE DEI DEMONI È UN'ESPERIENZA DAVVERO IMPERDIBILE!



ma anche per rendere più spettacolari alcune sezioni di gioco o, più semplicemente, per muovere parti del fondale. Per la prima volta infatti animazioni in FMV sono state sovrapposte alla grafica poligonale in modo da renderli un tutt'uno con esse. Lo si può considerare quindi come il primo passo significativo verso il film autenticamente interattivo. I personaggi si muovono in scenari apocalittici, vivendo sensazionali sequenze d'azione degne di un'opera di Spielberg o Lucas.

Infine, è d'obbligo segnalare l'assenza di Yoshitaka Amano come *character designer*. La causa probabilmente sta nella peculiarità del suo stile, rigorosamente bidimensionale. Amano ha comunque contribuito alla realizzazione del gioco con meravigliose illustrazioni che arricchiscono il già cospicuo catalogo di articoli per il merchandising.

L'Evoluzione Battle System

La singolare interfaccia di combattimento incontrata negli ultimi *Final Fantasy* viene riproposta nel settimo episodio dopo una serie di consistenti miglioramenti estetici e alcune variazioni della meccanica di gioco. L'introduzione della grafica poligonale, utilizzata sia per le ambientazioni che per i personaggi, consente un rapido cambio d'inquadrature a vantaggio della spettacolarità dell'azione di gioco. La grafica è arricchita da notevoli effetti speciali, come trasparenze e distorsioni, e dall'utilizzo di personaggi poligonali, il cui design è notevolmente più definito rispetto alle controparti impiegate nella normale area di gioco. Se giudicavate straordinaria l'evocazione del leviatano nella demo fornita con *Tobal N°1* aspettate di vedere gli incredibili effetti speciali che accompagnano i demoni come i demoni Yfreet e Titan! Per quanto riguarda la meccanica di gioco, l'*Active Time Battle System* rimane sostanzialmente invariato rispetto alla precedente incarnazione. In altri termini, lo scontro avviene ancora in tempo reale, costringendo il giocatore a effettuare scelte repentine per evitare di essere sopraffatto dalla CPU. Non vi sarà concesso comunque di eseguire azioni in rapidissima successione, in quanto ogni personaggio necessita di una piccola pausa dopo aver agito. Questo periodo d'inattività, evidenziato da una barra presente sullo schermo, dipende dalla destrezza del personaggio e può essere ridotto o aumentato con incantesimi ed pozioni. Come negli RPG più classici, tutte le opzioni in questa fase di gioco sono attivate via menu ad eccezione della fuga che viene eseguita premendo contemporaneamente i tasti L1 ed R1. I movimenti all'interno del campo di battaglia sono piuttosto limitati dato che vi è solo consentito di spostare gli elementi del proprio party dalla prima linea alle retrovie in modo da proteggere i personaggi dotati di minore costituzione. Il fattore strategico decisamente ridotto lo differenzia dal ben più flessibile *Free Battle Arena System* incontrato in *Arc the Lad 2*. Questo sistema consentiva una migliore gestione della battaglia permettendovi di spostare liberamente gli elementi del team sul terreno di gioco. Era così possibile nascondere in zone sicure i personaggi feriti o effettuare attacchi fuori dalla portata delle armi nemiche. D'altro canto, l'immediatezza di un sistema a menù come quello utilizzato da *Final Fantasy VII* riduce il tempo necessario per terminare una battaglia rendendolo più rapido e frenetico, elementi questi essenziali in un RPG che conserva ancora gli attacchi casuali, la cui frequenza in alcuni casi è veramente irritante. Attacchi di bile a parte, le continue pause di gioco provocate dagli assalti improvvisi provocano un certo disorientamento, soprattutto nei dungeon più intricati.

La varietà del combattimento è comunque assicurata dall'abbondanza di abilità, incantesimi e oggetti che vi consentono di adottare la strategia offensiva che meglio risponde alle caratteristiche dell'avversario da voi affrontato. Il ridotto numero di personaggi utilizzabili in battaglia (soltanto tre), imposto probabilmente dai limiti della macchina, non compromette la versatilità del sistema, ma lo rende persino più pratico e immediato. La vera innovazione dell'*ATB* è la *Limit Gauge* che consiste in

una vera e propria "barra del super attacco" simile a quelle presenti nei picchiaduro. Come nei suddetti giochi, il suo scopo è quello di offrire un'ultima possibilità di vittoria ad un giocatore sopraffatto da un attacco nemico. Similmente alla sua controparte arcade, l'indicatore della Limit Gauge cresce ogni qual volta subite un colpo e, una volta riempito, vi consente di effettuare un'azione speciale, chiamata *Limit Break*.
Quest'ultima può consistere in un'azione d'attacco dall'effetto devastante oppure in un incantesimo/abilità dagli scopi curativi e, nel caso non venga utilizzata, può essere conservata per i prossimi scontri. Con l'incrementare dell'esperienza, la potenza della Limit Break cresce, consentendovi azioni di vario tipo selezionabili via menù durante la battaglia. In totale vi sono quattro Limit Level che comprendono più Limit Break e si differenziano sia per la potenza dei loro effetti che per tempi di "caricamento". Potrete scegliere il livello a voi più congeniale nel menù principale del gioco, ma non durante il combattimento.

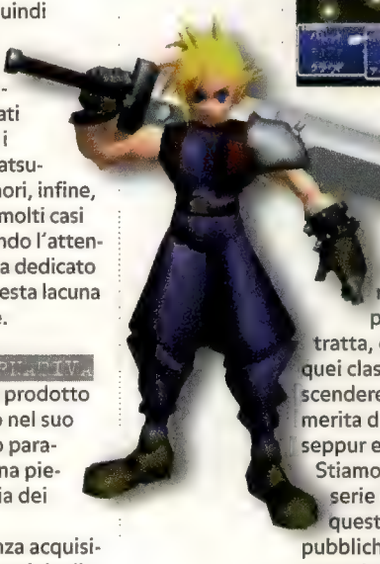
Una magia materiale

Per differenziare maggiormente *Final Fantasy VII* dai classici gioco di ruolo fantasy è stato completamente rivoluzionato il concetto di magia che consiste qui nell'abilità di un personaggio a manipolare la Makoh.
Il collegamento tra l'uomo e questa miracolosa energia mistica è assicurato dalla Materia che consiste nella cristallizzazione della Makoh stessa. Dotati di un aspetto simile a piccole sfere colorate questi costosi quanto utili oggetti sono anche in grado di memorizzare dati donando a chi li indossa abilità superiori alle semplici magie, ossia potenziamenti a livello fisico, abilità extra come saper catturare animali o rubare e infine chiamare possenti demoni che accorreranno in vostro aiuto con attacchi devastanti. La forza delle suddette azioni è peraltro destinata a crescere col tempo in quanto, ad ogni scontro, la sfera utilizzata accumula esperienza sotto forma di Ability Point che si conservano anche qualora la cediate ad un altro personaggio: un concetto simile ai microchip innestabili nella corteccia celebrale tanto caro all'universo cyberpunk. Le sfere vanno collocate in appositi spazi presenti in armi ed armature il cui numero varia a seconda della qualità dell'oggetto acquistato. Le Materia risulta quindi essere la fusione degli incantesimi, dell'*Ability System* e delle *Summon Stones* presenti nei precedenti capitoli della saga. Ciò che differenzia questo modo di concepire gli incantesimi dagli altri rpg e l'assenza di classi di personaggi specializzate in incantesimi come maghi e chierici. Qui chiunque può trasformarsi in un potente stregone semplicemente piazzando una manciata di materia sulla sua armatura. Come potrete immaginare il vantaggio più evidente che ne deriva è in estrema flessibilità d'impieghi. Il vostro gruppo può facilmente adattarsi alla pericolosità dell'ambiente che lo circonda scegliendo la configurazione di materia che gli consente il giusto bilanciamento tra potere offensivo, difensivo e curativo. Una tale rivoluzione nel concetto di magia potrà non piacere ai giocatori di ruolo più rigorosi, ma è sicuramente più pratica di quella tradizionale.

Il ritorno di Nobuo Uematsu

Il nome del famoso compositore giapponese Nobuo Uematsu è ormai inscindibilmente legato alla saga di *Final Fantasy*. Dopo aver realizzato il soundtrack dei precedenti episodi, Uematsu ha composto anche quello del settimo, che lo stesso non esita a definire "il suo capolavoro". Il commento musicale di *Final Fantasy VII* include brani caratterizzati da un elevata qualità e varietà anche se, a onor del vero, lo spessore melodrammatico del sesto episodio della serie resta a nostro avviso insuperato. Va anche segnalato che, al fine di ridurre i tempi caricamento, la musica viene generata dal chip sonoro della PlayStation e non è quindi ascoltabile da un normale lettore CD. La commercializzazione di CD audio separati dovrebbe soddisfare i numerosi fan di Uematsu-sensei. Gli effetti sonori, infine, hanno una qualità in molti casi mediocre: considerando l'attenzione che la Square ha dedicato al resto del gioco, questa lacuna appare sorprendente.

FFVII *USA AMPIAMENTE EFFETTI SPECIALI E GIOCHI DI LUCE.*



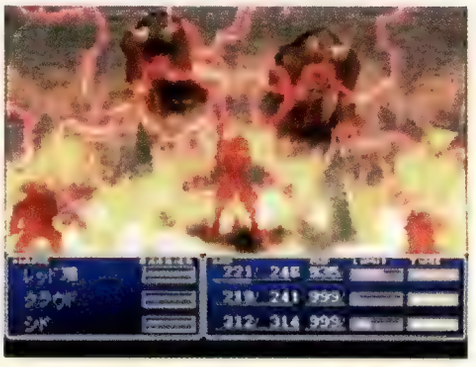
Nessuna alternativa

Final Fantasy VII è un prodotto assolutamente unico nel suo genere, un autentico paradigma trasversale, una pietra miliare della storia dei videogiochi.
La notevole esperienza acquisita negli ultimi dieci anni dagli sviluppatori SquareSoft unita a un imponente budget ha permesso di creare un prodotto che va ben al di là del semplice gioco di ruolo. Il dettaglio e la spettacolarità offerta dalla grafica di altissimo livello e il modo in cui le coinvolgenti scene in FMV si fondono al gioco senza costringere il giocatore ad attendere lunghi caricamenti non trova alcun riscontro in altri titoli. Profondità e complessità della storia sono a livelli altissimi tanto da rendere necessarie quasi sessanta ore di gioco per completarlo, almeno dodici in più rispetto al precedente capitolo della saga. Se si considera inoltre la presenza dei numerosi sottogiochi, il differente atteggiamento che ogni personaggio ha quando lo si mette in contatto con la stessa persona e l'estrema cura per il dettaglio che risalta in ogni ambientazione non si può che definire *Final Fantasy VII* un esperienza videoludica davvero imperdibile. In questo senso, il 94% assegnato nella recensione ha un valore puramente simbolico. Si tratta, chiaramente, di uno quei classici in grado di trascendere il tempo, che non merita di essere limitato da una seppur estesa recensione.
Stiamo già lavorando a una serie di speciali tematici su questo poderoso titolo che pubblicheremo sui prossimi numeri di **Super PlayStation Console** nel tentativo di restituirne la profondità e la ricchezza. Il nostro unico consiglio, a questo punto, è uno solo: giocatelo, non ve ne pentirete.

DIEGO

GLI ATTACCHI CASUALI SPESSO SONO FONTE DI NOTEVOLE FRUSTRAZIONE.

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER I CD.



Commento **SquareSoft ci ha titillato per oltre un anno con immagini spettacolari, centellinando rivelazioni e demo disc come fossero gocce di ambrosia. Posso dire che dopo trenta ore di gioco, gran parte delle quali passate con la mascella radente il suolo per le incredibili trovate dei programmatori nipponici, le mie aspettative non sono state per nulla deluse. *Final Fantasy VII* è l'RPG per eccellenza, una killer application per Sony PlayStation, un capolavoro la cui grafica, giocabilità e longevità relegano in secondo piano i difetti minori che lo caratterizzano. Dopo averci giocato, prendere in mano un altro RPG sarà come tornare a *Nights* dopo aver visto *Super Mario 64*!**

Pro...

- *Spettacolare, immenso e coinvolgente*
- *I caricamenti sono ridotti al minimo*

Contro...

- *E' in giapponese*
- *Effetti sonori un filo deludenti*

La pagella...

Grafica : **95**
Sonoro : **84**
Giocabilità : **93**
Longevità : **95**
Originalità : **93**

94

Software Universe®

CONSOLES department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

SEGA SATURN USA + SEGA RALLY
+ V. FIGHTER II + V. COP + DAYTONA +PAD
L.548.000

PROSSIME APERTURE
CREMONA IN CENTRO CITTÀ
BRESCIA VIA MAMELI
BERGAMO VIA XX SETTEMBRE
PER MAGGIORI INFORMAZIONI TELEFONA AL 02/42.300.10

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!
TELEFONARE

A SOLE L. 449.000

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

NUOVO PUNTO VENDITA

I Belée

CONSOLES department

Software Universe®

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe® CONSOLES department

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

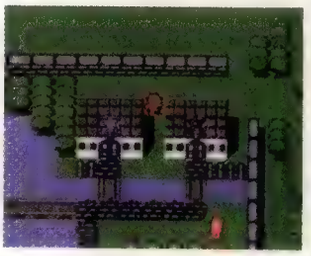
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

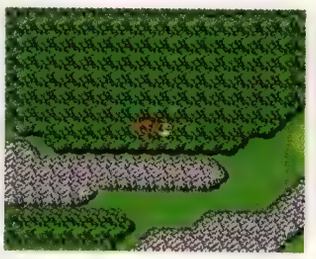
GRUPPO G.R.G. s.r.l. - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiondino - Milano

La decade di Final Fantasy

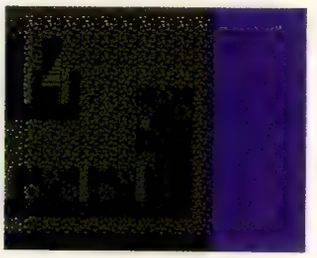
__Final Fantasy VII__, candidato al titolo di __migliore RPG__ dell'anno, rappresenta il gradino più alto di __un'evoluzione__ che ha inizio nel 1987 e che ha portato __Square__ a diventare la software house più __rappresentativa__ nel campo dei giochi di ruolo di scuola giapponese. L'uscita del settimo episodio della saga e la ricorrenza del __decennale__ della sua creazione ha inevitabilmente vincolato la scelta per l'argomento della prima __Playstoria__, la rubrica che vi conduce in un viaggio a ritroso alla scoperta o ri-scoperta delle origini dell'articolato ed eterogeneo universo videoludico. Torniano quindi nel lontano dicembre del 1987, quando per lo storico __Family Computer__ di casa __Nintendo__ usciva un rpg che avrebbe lasciato un segno indelebile nella storia del divertimento elettronico: __Final Fantasy__.



IL PRIMO FINAL FANTASY, SPARTANO MA ANCORA AFFASCINANTE.



FIN DAI PRIMI EPISODI, GLI CHOCOBO SONO UNA COSTANTE DI F.F.



FINAL FANTASY III, UN PASSO AVANTI GRAFICAMENTE PARLANDO.

In un mondo avvolto nell'oscurità, il vento si ferma, il mare s'infuria e la terra inizia a marcire. Anche se tutto sembra perduto, la gente attende con fiducia l'avverarsi di un'antica profezia: *Quando il mondo cadrà nell'oscurità, appariranno dal nulla quattro eroi che sconfiggeranno le forze delle tenebre e riporteranno la pace*. E la profezia si avvera: dopo un lungo ed estenuante viaggio, quattro guerrieri appaiono all'orizzonte, e ciascuno di essi ha con sé una sfera misteriosa. Così ha inizio *Final Fantasy*, un titolo di una longevità e una profondità decisamente sopra la media, anche se rapportato agli standard attuali. La complessità della trama, destinata a diventare una costante in tutti in prodotti Square, bilancia la discreta linearità che lo caratterizzava, trasportando il videogiocatore in una dimensione fantastica dalla quale era possibile liberarsi solo dopo aver attraversato una serie di scenari che fondono assieme la mitologia tolkeniana con la tradizione nipponica. Il coinvolgimento anche emotivo del giocatore era ottenuto anche grazie a uno stile grafico dettagliato e accattivante (almeno per l'epoca) e a un commento musicale di splendida fattura.

La meccanica di gioco presentava tutti i classici elementi dei giochi di ruolo giapponesi con in più la rivoluzionaria possibilità di assemblare un proprio "party", una compagnia di ventura, anziché accontentarsi di selezionare personaggi già disponibili.

Ma il grande merito di *Final Fantasy* è senza dubbio quello di aver portato a conoscenza dei players occidentali il classico sistema di gioco degli rpg di scuola nipponica. Prima della versione americana di *Final Fantasy* infatti, il mercato degli rpg statunitense era caratterizzato unicamente da giochi di ruolo in stile arcade (leggi *Zelda*) oppure da quelli principalmente testuali di scuola occidentale. *Final Fantasy* segna l'inizio di una rivoluzione i cui effetti sono visibili tuttora.

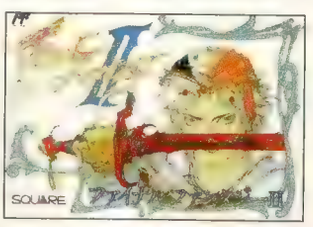
FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY

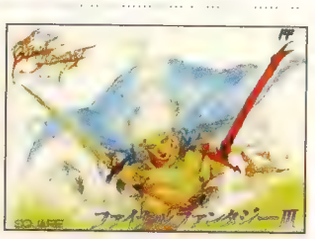
Sebbene *Final Fantasy* avesse goduto in Occidente di un successo non indifferente, il secondo e il terzo titolo della saga rimasero ad unico e assoluto appannaggio del pubblico nipponico. Il motivo di questa scelta probabilmente è dovuto all'estremo ritardo dell'uscita del primo episodio in America (1990), ormai giunto all'inizio della fase di declino del Nintendo Entertainment System.

Final Fantasy II uscì in Giappone nel dicembre 1988 in una cartuccia da 2 Mbit sempre per l'8-bit di casa Nintendo. Le differenze con il primo titolo della saga consistevano in una veste grafica leggermente migliorata, un piccolo perfezionamento degli algoritmi che gestivano la meccanica di gioco oltre che naturalmente un nuovo e avvincente plot.

Per il terzo *Final Fantasy* si doveva attendere fino all'aprile del 1990 quando negli scaffali dei negozi giapponesi apparve una nuovo titolo targato Square sfoggiante l'ennesima splendida illustrazione del disegnatore Yoshitaka Amano, divenuto ormai il *character design* ufficiale della saga.

Final Fantasy III vantava un'implementazione a livello di dettaglio grafico decisamente superiore a quello del secondo episodio, soprattutto nell'interfaccia di combattimento, tanto da costringere gli sviluppatori a utilizzare una cartuccia dalle dimensioni doppie rispetto alle precedenti.





QUI SOPRA LE COPERTINE DEI PRIMI TRE EPISODI DI FINAL FANTASY (OVVIAMENTE IN VERSIONE JAPONESE...)

- JoyPad ZERO PAD

- Funzioni programmabili:
  Turbo Fire a 3 velocità
  Auto Fire a 3 velocità
  Slow motion a 3 velocità
- Caratteristiche:
  Forma ergonomica
  9 led indicatori funzione
  Tasto di settaggio
  Cavo extra lungo (2.5 metri)
  Pad a 8 direzioni "reali"
- Compatibile Sony PlayStation

- Memory Card 24 MB

- Caratteristiche:
  360 blocchi di salvataggio
  24 memory card in una
  Advanced memory system
  Display Led per visualizzare la memoria disponibile
  Funzione fast format
  Dimensioni compatte: cm 6x4x1,5
- Compatibile Sony PlayStation

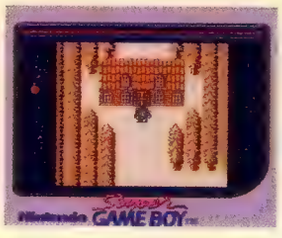
Distributore per l'Italia

D+ INTERNATIONAL

D+ INTERNATIONAL srl
via Aquileia 33/E
20021 Bollate MI
cap. soc. 100.000.000 i.v.
Tel 02 38199.200 (15 l. r.a.)
Fax 02 38199.201 (5 l. r.a.)

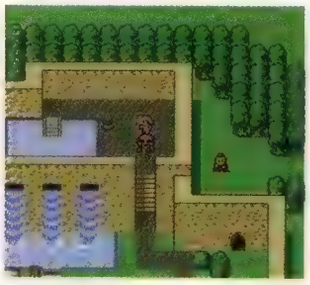
FANTASIE PORTATILI

Mentre sui sistemi domestici a 8 e 16-bit si sviluppava la serie regolare, per il portatile di casa Nintendo vengono creati alcuni suoi *spin-off*. Paradossalmente - o forse no - il successo di questi ultimi è stato talmente travolgente da spingere Squaresoft a realizzare i loro sequel anche su macchine da casa. Il primo di questi era ***Sa.Ga***, ribattezzato ***Final Fantasy Legend*** in occidente. Apparso nel 1989, condivideva con la serie regolare alcuni elementi e ambientazioni pur presentando una storia completamente differente. Il suo successo porta alla realizzazione nel 1990 e nel 1992 di due altri episodi, l'ultimo dei quali viene generalmente considerato il migliore rpg disponibile per il portatile Nintendo, oltre che la creazione di una serie parallela per il Super Famicom, ***Romancing Sa.ga***. Abbiamo a che fare con uno *spin-off* di uno *spin-off*! Segnaliamo infine ***Final Fantasy Adventure***, titolo di comodo dato dagli americani all'allora meno noto ***Seiken Densetsu***. La titolazione occidentale, come vedete, ha finito per creare una confusione pazzesca. ***Final Fantasy Adventure*** è un action rpg caratterizzato da una grafica decisamente buona per gli standard di Game Boy, ma il vero punto di forza era l'incredibile giocabilità ed immediatezza che ritroviamo i suoi due fantastici sequel su Super Famicom, ***Secret of Mana*** e ***Seiken Densetsu 3***.



DESTINATO AI PIÙ PICCOLI...

Con il luglio del 1991 la saga di ***Final Fantasy*** trasmigra su Super Famicom guadagnando indiscutibilmente in qualità grafica e sonora. L'interfaccia di combattimento ora poteva offrire animazioni più complesse permettendo ai personaggi del gioco di muoversi, attaccare e lanciare incantesimi con un maggior realismo ed impatto grafico.



FINAL FANTASY IV ***È IL PRIMO EPISODIO DELLA SAGA REALIZZATO PER SUPER FAMICOM.***

FINAL FANTASY V ***È PERSINO DIVENTATO UN ANIME.***

Il commento musicale è stato nuovamente affidato all'abile Nobuo Uematsu che, al debutto su una macchina a 16-bit, compone brani di elevatissima qualità, secondo alcuni i migliori mai creati per un videogioco.

Del quarto episodio viene realizzata anche una versione semplificata, ***Final Fantasy IV Easytype***, destinata ad un pubblico più giovane frustrato dalla complessità dell'edizione originale.

Probabilmente pensando che la capacità intellettiva media degli americani raggiungesse appena quella di un bambino giapponese, Square of America decise di convertire per il mercato occidentale solo la versione più semplice del gioco. Ribattezzato ***Final Fantasy II***, il *FFIV* americano era anche caratterizzato da numerosi errori di traduzione, adattamenti forzati e dialoghi ridotti in modo da consentire una conversione abbastanza rapida ed economica. Una pagina da dimenticare nella storia di Squaersoft. Sempre per motivi economici non viene effettuata la conversione occidentale dell'ottimo ***Final Fantasy V***, apparso in Giappone nel dicembre del 1992 e addirittura trasposto in animazione verso la fine del 1994. Miglioramenti grafici e sonori a parte, l'elemento che caratterizza maggiormente il quinto episodio è l'introduzione del *Class and Ability System*. Grazie al nuovo sistema ogni personaggio poteva acquisire alcune abilità speciali da utilizzare durante il combattimento attraverso degli *ability point* guadagnati nel corso delle battaglie. Va inoltre sottolineata la notevole qualità del finale, decisamente più gratificante di quelli precedenti.

Sempre in quell'anno, quasi a giustificare la mancata conversione del quinto episodio, viene prodotto solo per gli USA un rpg per principianti intitolato ***Final Fantasy Mystic Quest***, caratterizzato da una difficoltà di gioco veramente ridicola e da una qualità grafica per nulla paragonabile agli altri titoli presenti sul mercato. Ma gli yankees gongolano e le testate specializzate sparano punteggi gonfiati. Come dire: niente di nuovo sul fronte occidentale...

VERSO L'RPG DEFINITIVO...

Commercializzato nell'aprile del 1994 al non indifferente prezzo di 11.800 yen, Square presenta quello che è da molti considerato il migliore gioco di ruolo mai apparso su Super Famicom, ***Final Fantasy VI***. Il kolossal elettronico vanta una grafica di altissimo livello e una meccanica di gioco che, pur penalizzata da discutibili aggressioni casuali, è al tempo stesso profonda ma immediatamente coinvolgente. Ritroviamo il *Class and Ability System* ottimizzato ma soprattutto un elevato numero di personaggi utilizzabili: un deciso miglioramento rispetto al precedente episodio che offriva "solo" quattro eroi. La minore complessità degli enigmi rispetto alle versioni precedenti viene bilanciata da una maggiore profondità di gioco. Il tempo di completamento di ***Final Fantasy VI*** sfonda il tetto delle cinquanta ore...

FINAL FANTASY 6, ***PER MOLTI IL MIGLIOR RPG MAI REALIZZATO PER SUPER FAMICOM.***

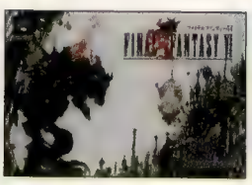
L'ADDIO ALLA NINTENDO

Con l'arrivo di una nuova generazione di console era prevedibile il passaggio della saga ad una macchina dalle potenzialità superiori. Inizialmente il candidato con le migliori possibilità era, ovviamente, Nintendo 64. Ma qui avviene la rivoluzione copernicana.

La ridotta quantità di spazio offerta da cartucce e da 64DD e un'ambigua politica Nintendo spingono Square a dirottare il settimo capitolo della saga su Playstation e PC, abbandonando così la famiglia di console che aveva consacrato e reso immensamente popolare l'affascinante e coinvolgente saga.

Se si considera che le altre due popolari serie di rpg targate Square, ***Sa.Ga*** e ***Secret of Mana***, sono a tutti gli effetti *spin-off* di ***Final Fantsy*** (***Secret of Mana*** era originariamente intitolato ***Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden***) si può facilmente capire quanto sia importante per Square e per l'intero mercato videoludico nipponico questa saga.

Ma la decisione di convertire ***Final Fantasy*** su PlayStation si spiega anche perché il 32-bit Sony è la piattaforma ludica più diffusa del pianeta, come lo era stato NES negli anni '80. Non c'è dubbio che grazie alla penetrazione sul mercato di Playsation e all'incredibile visibilità che il gioco ha già ottenuto sulle testate specializzate (***Final Fantasy VII*** è assurto allo status di leggenda quando era completo solo al 5% o giù di lì...), la popolarità della serie non potrà che aumentare.



QUI A FIANCO, DA SINISTRA A DESTRA, LE COPERTINE DI **FINAL FANTASY IV** ***E DEL SUO "CORRISPONDENTE" AMERICANO*** **FINAL FANTASY II,** **FINAL FANTASY V** ***(JAP),*** **FINAL FANTASY VI** ***(JAP) E LA SUA TRASPOSIZIONE USA OVVERO*** **FINAL FANTASY III...** ***CHE CASINO!!!***

KONAMI® CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECA ELETTRONICA	Via Archimede, 155/R - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GABRIO	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/R - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/R - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Daires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, 5/A - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/R - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /R - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PEGASO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
TGT	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY MIO	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

DISTRIBUZIONE ITALIA

X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

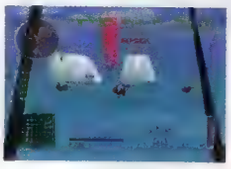
SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

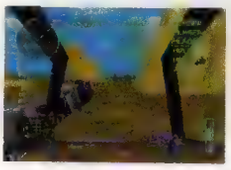
TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Da Gundam a Robotech, l'impatto della tradizione Mech è stato fortissimo sull'immaginario collettivo di una generazione cresciuta con manga e microonde, videogames e MTV e* Mech-Warrior 2 *non fa assolutamente torto a questa grande tradizione!

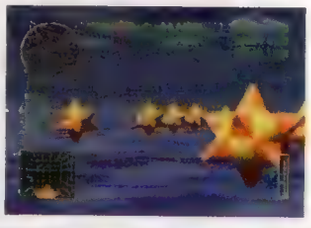
Mech warrior 2

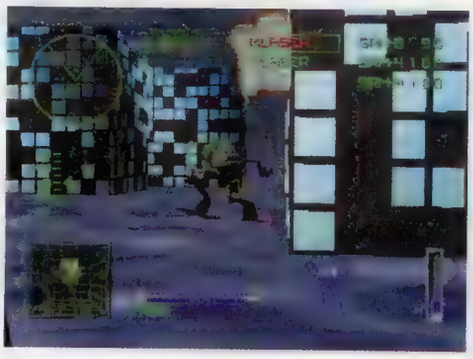
Portabandiera della nuova generazione Pentium, *MechWarrior 2* è stato accolto con grande entusiasmo da una comunità videoludica mai sazia di combattimenti robotici in ambienti poligonali. Caratterizzato da un'azione veloce e fluida e da un buon numero di missioni, *MechWarrior 2* è uno di quei titoli la cui dinamica può essere compresa in pochi minuti, ma la cui profondità richiede parecchie settimane prima di essere sondata in tutti i recessi.
L'azione si svolge nel 3057: i due clan dei MechWarriors sono usciti sconfitti dalla guerra contro le forze combinate della Inner Sphere durante le violentissime Guerre Civili dell'Exudus. L'umiliazione nella battaglia di Tukayyd, punto di svolta del conflitto, ha spinto i leader della confederazione dei mech ad accettare - pur se con una certa riluttanza - la resa incondizionata. Il trattato vieta agli sconfitti di entrare nell'area di influenza terrestre per almeno quindici anni e impone lo smantellamento delle basi orbitanti attorno al pianeta.





Per pilotare un Mech bisogna possedere un'ottima capacità di coordinazione e riflessi pronti. Per questo i veri ganzi robotici bevono Ovomaltina la mattina.

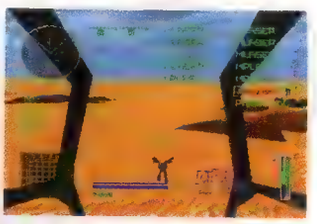


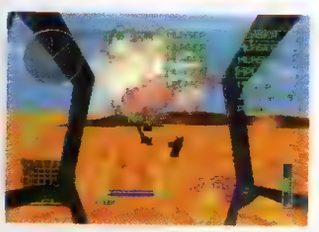


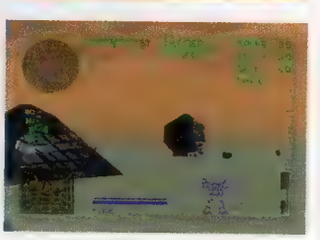
Durante il conflitto, le fazioni rivali Falco e Lupo avevano stipulato un patto di non belligeranza e si erano alleate per contrastare il comune nemico, ma al termine della guerra riprendono le ostilità con più violenza di prima. I clan finiscono per accusarsi a vicenda di inefficienza durante i combattimenti e dopo le prime schermaglie verbali, passano alla guerra totale. I MechWarrior combattono servendosi di robot dal look vagamente antropomorfo chiamati BattleMech, capaci di volare nello spazio e di raggiungere le propaggini della galassia. I migliori combattenti acquistano prestigio fino a diventare leader del clan, la massima carica che un pilota può ottenere. Assumendo il ruolo degli Elementali, guerrieri geneticamente potenziati per meglio pilotare i colossali mech (la genetica che si piega alla cibernetica, Asimov e Heinlein ci andrebbero a nozze), è possibile intraprendere una missione suicida contro le forze nemiche. Buona fortuna...

Una riverniciatina e via...

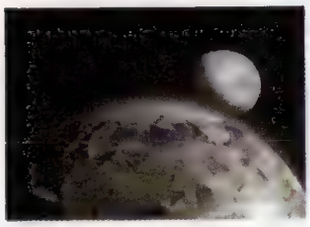
Così come aveva dichiarato l'Activision fin dai primi mesi di lavorazione, la versione PlayStation di ***MechWarrior 2*** è stata interamente riadattata alle caratteristiche dell'hardware Sony. Questo è chiaramente positivo perché una conversione diretta avrebbe inevitabilmente finito per compromettere la qualità del prodotto. Il *frame rate* è stato incrementato rispetto all'originale, gli effetti di illuminazione migliorati e il *texture mapping* appare più dettagliato. Ma le innovazioni non sono puramente cosmetiche: la versione PlayStation di ***MechWarrior 2*** si distingue dalla precedente anche per l'introduzione di una serie di power-up inediti come l'invisibilità, l'invulnerabilità, la capacità di effettuare salti più poderosi, di incrementare la potenza di fuoco e di rimpiazzare le componenti danneggiate durante gli scontri. Prima di

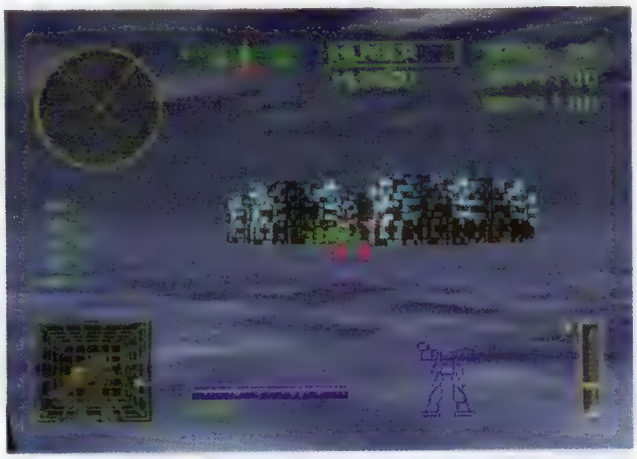






Titolo : MechWarrior 2
Casa : Activision
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Azione





L'UNIVERSO DI MECHWARRIOR NON È CHE UNA TRASPOSIZIONE SPAZIALE DELLE FANTASIE TOLKENIANE.

IN PRINCIPIO...

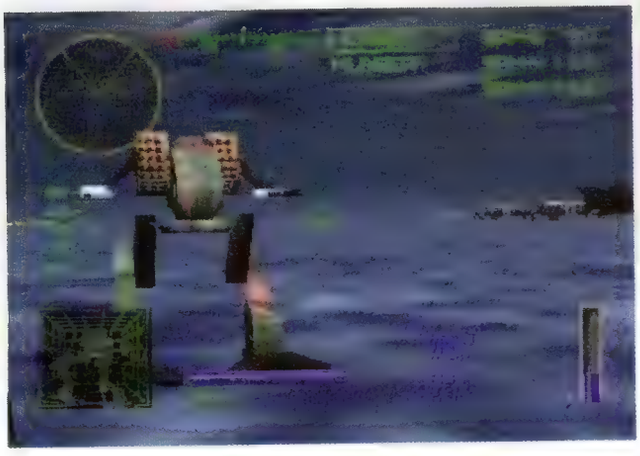
MechWarrior 2 si ispira all'universo di *BattleTech*, creato dalla FASA nei primi anni '80 quando un'ondata di giochi di ruolo futuristici basati sul concept di *Dungeons & Dragons* avevano invaso i negozi specializzati e le camerette di una generazione di nerds. Trattandosi di giochi da tavolo, la meccanica consisteva nel creare robot credibili i cui parametri venivano definiti sulla base di complicatissime regole desunte da corposi manuali. Prima dell'avvento dei videogames divertirsi era problematico, se non esasperante. Tuttavia il successo di BattleTech ha resistito all'impatto del medium digitale, generando *spin-off* di ogni tipo come romanzi, miniature, mutandoni ascellari di improbabili personaggi chiamati, ad esempio, Kukultai o Ovhakn.

gettarsi nella mischia è consigliabile fare un po' di pratica grazie alla sezione di allenamento. I mech sono strumenti alquanto complessi e, per quanto agili, hanno una strumentazione articolata. Fortunatamente veniamo assistiti costantemente da un sistema di navigazione computerizzata che, soprattutto all'inizio, si rivela utilissimo. Le priorità sono nell'ordine: imparare a padroneggiare il mezzo, individuare una preda, inquadrarla nel mirino e infine abbatterla con l'arma più adeguata allo scopo. Al termine della sezione di pratica è possibile ottenere il grado di semplice cadetto e unirsi a un clan. I più smaliziati possono invece cominciare la battaglia *bypassando* il training mode. E' infatti possibile scegliere dal menu il mech che meglio soddisfa i nostri desideri di blastamento totale nonché il teatro dello scontro preferito. Selezionato il pianeta si dà il via a un'avvincente sfida testa a testa. Il massimo è duellare contro un avversario umano attraverso l'opzione di link che Activision ha avuto il buon senso di inserire.

MECHA DESIGN

I blastatori solitari possono invece tentare di completare le oltre quaranta missioni disponibili all'interno del gioco. Gli obiettivi da perseguire sono alquanto eterogenei: attaccare di sorpresa convogli avversari, tostare mech traditori, disabilitare le installazioni nemiche (in una delle missioni dobbiamo per esempio distruggere dei satelliti di telecomunicazione) etc. Ogni livello è caratterizzato da un'ambientazione peculiare: il tipo di terreno e le condizioni climatiche sono variabili. Gli scenari includono metropoli, deserti e zone artiche. Dal pdv grafico, il livello di dettaglio non è elevatissimo: compromesso necessario per assicurare una fluidità di gioco sufficiente. Sono disponibili numerose classi di mech e, fattore rilevante, è possibile anche personalizzare il proprio mezzo, equipaggiandolo con armi o strumenti più adatti per la missione da intraprendere. Oltre ai mezzi di offesa e difesa, il mech può trasportare anche dispositivi utili quali jet a propulsione, batterie e liquidi di raffreddamento. Oltre alle armi in standard, è possibile caricare il mezzo con missili, laser, plasma. E' tuttavia sconsigliabile eccedere nella dotazione dato che l'agilità del mezzo sarà inversamente proporzionale al suo peso. Una serie di indicatori su schermo ci permettono di tenere sotto controllo l'intera situazione. Tra questi segnaliamo un radar, un segnalatore di distanza e di campo e rilevatori della temperatura del mezzo, dei danni subiti, delle armi ancora disponibili, della velocità di crociera. Ultimo, ma non meno importante, è disponibile un mirino di puntamento. Il mech è snodabile, il che significa che sarà possibile ruotare la torretta superiore mentre si procede in una specifica direzione. Non solo, la visuale potrà essere ottimizzata con zoomate e ingrandimenti di particolari distanti. Una telecamera virtuale che segue il nostro mezzo ci permetterà infine di cogliere l'azione dall'esterno. Ciò nonostante distruggere i mech avversari non è facile come sembra; si tratta infatti di un procedimento che richiede pazienza e precisione. Correre a testa bassa verso il nemico e sparare all'impazzata è il modo migliore per passare dal *press start* al *game over*. E' infatti fondamentale aggirare il nemico anziché attaccarlo direttamente, soprattutto nelle missioni avanzate, indebolirlo progressivamente anziché rovesciargli addosso tutto l'arsenale in un colpo solo. Se pensate che *MechWarrior 2* sia l'equivalente digitale del tiro al piccione, siete proprio fuori strada!

END



Commento **Avevo già avuto modo di apprezzare il game originale su PC e devo dire che questa versione di *MechWarrior* per il 32-bit targato Sony mantiene intatte tutte le caratteristiche migliori. Grazie a un sapiente lavoro di conversione e adattamento i ragazzi della Activision sono infatti riusciti a dar vita a un titolo ricco e coinvolgente, oltre che dannatamente ben confezionato. La grafica infatti scorre via fluida, le esplosioni si susseguono a ritmo serrato mentre texture ed effetti di luce assortiti fanno la loro comparsa un po' ovunque. Sono la meccanica di gioco e la struttura di questo *MechWarrior 2* (assolutamente nuove per i possessori di PlayStation) a rendere questo game un prodotto altamente coinvolgente che, siamo sicuri, non mancherà di catturare l'interesse di tutti quei video player in cerca del primo vero simulatore di mech disponibile per la console Sony.**

PRO...

- *Meccanica di gioco assai coinvolgente*
- *Ottima varietà di missioni*

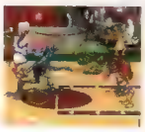
CONTRO...

- *Sistema di controllo un po' macchinoso*
- *Non adatto agli shooter più incalliti*

LA PAGELLA...

Grafica : **81**
Sonoro : **83**
Giocabilità : **85**
Longevità : **82**
Originalità : **75**

84



Space Jam

C'è chi li ama e chi invece non li sopporta, ma una cosa è certa: i game tratti dai film sono diventati una realtà da un sacco di tempo. Purtroppo spesso e volentieri questo genere di titoli viene pompato a suon di spot e campagne pubblicitarie più o meno originali che servono a mascherare le lacune di prodotti che, in molti casi, devono il 90% del proprio successo al nome dei protagonisti. Sfortunatamente questi fattori non hanno nulla a che fare con la qualità finale del gioco con il risultato che molti tie-in si sono rivelati vere e proprie sole e questo sia perché il tipo di pellicola scelta come base era inappropriata sia perché la conversione non era molto... ehm... buona. *Die Hard Trilogy* è uno dei pochi giochi (e solo nella versione PlayStation) che sia riuscito a unire una buona vesta grafica con una struttura e un gameplay vari e coinvolgenti, il che è stato possibile grazie anche ad una sapiente opera di mediazione svolta dai programmatori. A questa categoria (quella dei tie-in) appartiene anche quest'ultimo game targato Acclaim che, guarda caso, non è altro che la versione "virtuale" dell'omonimo film avente come protagonisti Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig e un certo Michael Jordan. Si tratta indubbiamente di un prodotto di grido, ma siamo proprio sicuri che invece di un'espressione di gioia non si tratti di un urlo o di un conato?

SAPEVATE CHE...

Il film Space Jam è nato come uno spot della Nike avente come protagonisti Michael Jordan e Bugs Bunny. Trasmesso per la prima sugli schermi degli States la pubblicità incriminata ha fatto poi il giro del mondo fino a quando qualcuno non ha avuto la malsana idea di usarla come base per un film. Accidenti, e poi dicono che la pubblicità non faccia male...

Space Bleargh!

Space Jam millanta d'essere una simulazione di basket con personaggi-cartoon alla quale si affianca una serie di sottolivelli che dovrebbero interrompere la linearità dell'azione di gioco. Questi stage annoverano tra le propria fila una corsa con razzi, un puzzle e una serie di giochini

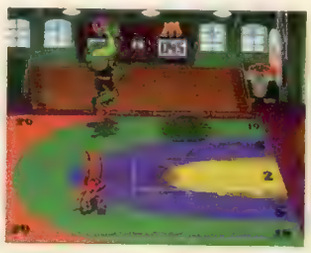
Titolo : Space Jam
Casa : Acclaim
Versione : Americana
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sportivo

Cos'ho fatto di male?

Prima che la partita abbia inizio e durante ogni quarto avrete la possibilità di giocare un sub game della durata di 60 secondi grazie al quale potrete migliorare le caratteristiche dei vostri giocatori...

Hall of a Jinx

Tutto quello che dovrete fare in questo stage non sarà altro che rispedire al mittente le palline che, balzellon balzelloni, si dirigeranno verso di voi dalla sommità dello schermo. Un gioco veramente pulp... Troppo pulp...

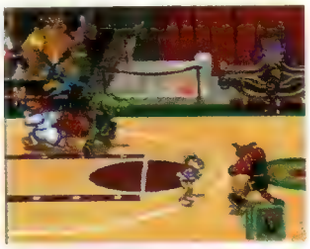


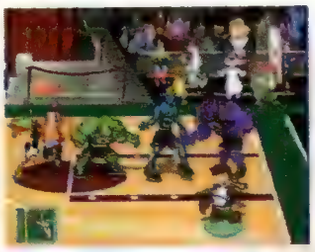
Shoot Out

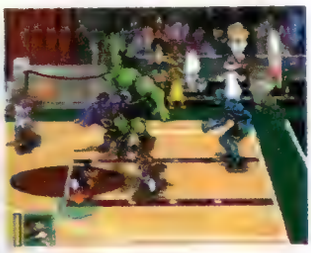
In questa prova dovrete riuscire a segnare il maggior numero di punti avvalendovi dell'ausilio di appositi marker collocati sul terreno di gioco, grazie ai quali potrete mettere a segno canestri da due, tre, cinque, dieci e persino venti punti!

Space Race

Pilotate la vostra astronave evitando asteroidi, laser e una serie di muri a scomparsa facendo anche attenzione a recuperare i vari proiettili e fiondandovi su qualunque speed up si trovi nelle vostre vicinanze. L'obiettivo del gioco? Ma quello di far saltare il vostro avversario ovviamente!





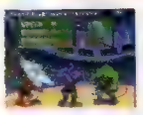


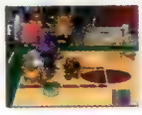
SPACE JAM ***INCLUDE I PIÙ FAMOSI PERSONAGGI DEI CARTOON SFORNATI DALLA WARNER. GRAFICAMENTE IL PRODOTTO NON È POI TANTO MALE: PECCATO CHE I PROGRAMMATORI SI SIANO DIMENTICATI DI REALIZZARE IL GIOCO!***

in perfetto stile luna park. Purtroppo i team tra i quali potrete scegliere la vostra formazione sono solo due, per cui toglietevi pure dalla testa l'idea di potervi cimentare in una lega, in un campionato o in qualsiasi altra competizione vi venga in mente. La prima squadra è il Tune Squad e annovera tra le proprie fila MJ e undici delle migliori creazioni targate Warner. Dall'altra parte abbiamo invece i 5 Monstars, personaggi abbastanza insipidi anche se poi, una volta in possesso della malefica boccia, non se la cavano niente male. Selezionato il vostro team sarà la volta di scegliere i giocatori da mandare in campo, il cui numero e posizione varieranno a seconda della modalità di gioco selezionata. Ovviamente ogni giocatore sarà caratterizzato da una serie di statistiche e abilità particolari che includeranno la velocità, il tiro e la capacità di andare a rimbalzo. Già dopo un rapidissimo sguardo alle due formazioni è possibile individuare le stelle da mandare sul parquet e poco importa il tipo di tattica che vorrete utilizzare anche perché tutto quello che potrete fare sarà andare a canestro!

Punto a Punto

Nonostante l'aspetto piuttosto stravagante dei contendenti anche in questo caso le partite si aprono con una bella palla a due. Purtroppo però, non appena un giocatore si impossessa della palla ci si accorge subito che il game presenta diverse lacune e difetti. A differenza del basket reale, in *Space Jam* il possesso della palla non è un vantaggio: infatti ogni volta che riuscirete a strappare la sfera agli avversari i vostri omini diventeranno mostruosamente lenti e insofferenti ai vostri comandi. Discorso analogo può essere fatto per i passaggi: che bisogno c'è di lanciare la boccia correndo il rischio di essere intercettati quando vi basta correre dritti e tirare per fare canestro 90 volte su 100? Vista l'estrema imprecisione del sistema di controllo, la mia principale preoccupazione durante le prime partite era stata quella di girare al largo dai bordi del campo e questo fino a quando non ho constatato, con una certa amarezza, che è praticamente impossibile uscire dal rettangolo di gioco. Purtroppo non è questo l'unico elemento andato perso durante la conversione: le varie limitazioni riguardanti il tempo di possesso della palla sono state abolite, non è più possibile commettere fallo e figuratevi che i programmatori si sono persino permessi di togliere l'infrazione di campo! Probabilmente questo approccio estremamente semplicistico era stato studiato dai guys della Acclaim per rendere il prodotto appetibile ad un pubblico di giovani, ma ciò non toglie che i risultati lascino parecchio a desiderare!

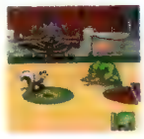


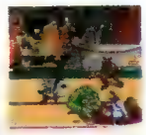


Pixel per Pixel

Le foto presenti in queste pagine vi danno un'idea di quanto possa essere vivace e sgargiante la grafica di questo game. I vari personaggi sono infatti ben definiti e riconoscibili mentre i vari fondali, pur se non eclatanti, si intonano bene con l'atmosfera del gioco. Il tutto viene però rovinato dell'esiguo numero di frame d'animazione che dà vita a una serie di animazioni lente e scattose, quasi i nostri giocatori fossero in preda alle convulsioni. Inoltre i personaggi del computer hanno la dannata abitudine di correre l'uno sull'altro, formando veri e propri grovigli di sprite multicolori praticamente indistricabili. Ovviamente, come in ogni altro titolo del genere che si rispetti, i vari player sono dotati di una serie di attacchi speciali che però si limitano a delle semplici schiacciate. Per quel che riguarda invece il fattore audio le varie sintesi risultano chiare anche se piuttosto limitate, mentre le musiche e i vari effetti sono piuttosto monotoni per non dire addirittura snervanti. Probabilmente qualcuno potrà anche consigliare questo *Space Jam* giudicandolo un prodotto adatto ai videogiocatori più giovani, ma la cosa non vale per il sottoscritto. In un mondo pieno di buoni titoli non vedo proprio perché qualcuno (giovano o vecchio che sia) dovrebbe investire i propri risparmi per l'ennesimo tie-in mal riuscito caratterizzato da una realizzazione tecnica a dir poco mediocre e da una giocabilità inesistente.

SHOGUN





LOCKER ROOM

Evitate bombe e altri oggetti mentre vi aggirate per gli spogliatoi in cerca di una bottiglietta con cui placare i vostri bollenti spiriti. Nel caso scegliate il Monstar Team controllerete una nuvoletta colorata e dovrete far calare, a suon di fulmini, l'energia del vostro avversario.

DAFFY'S QUAKED CAPER

Raccogliete i vari coin presenti in questo schema facendo ben attenzione ad evitare un enorme cane pulcioso e le relative zecche. Per qualche strana ragione (che si tratti forse di pietà?) di questo gioco non esiste una versione per il Monstar Team.

Commento **Con il progressivo abbassamento del prezzo della console è possibile immaginare che, che presto o tardi, la base di utenti del 32-bit Sony andrà allargandosi anche ai videogiocatori più giovani. Speriamo solo che i titoli futuri siano un filino superiori a questo *Space Jam*, altrimenti ho la vaga idea che ci vorrà molto tempo prima di convincere i ragazzini a mollare il loro Super Nes o MegaDrive!**

Pro...

- *Il gioco include i personaggi Warner*
- *Il film non è poi tanto male*

Contro...

- *Le animazioni sono lente e scattose*
- *Giocabilità e longevità pessime*

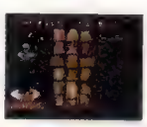
La Pagella...

Grafica	**63**
Sonoro	**62**
Giocabilità	**56**
Longevità	**54**
Originalità	**65**

58

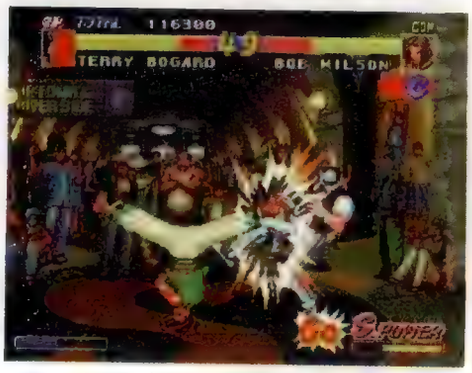
Fatal Fury Real Bout

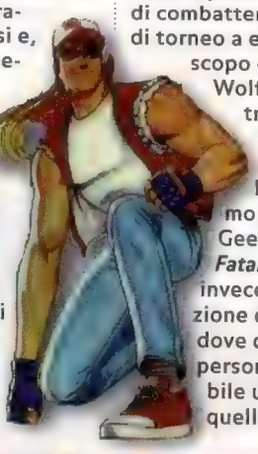
Continua imperturbabile l'opera di conversione da parte della SNK dei titoli più famosi mai realizzati per Neo Geo e che hanno permesso a questa console di raggiungere un discreto grado di popolarità. Console che per molti rappresentava più che altro un sogno nel cassetto per via del prezzo decisamente elevato della macchina e dei vari titoli, "testabili" unicamente in sala giochi. Questo fino a un paio di anni fa, quando le console casalinghe non erano in grado di eguagliare la potenza del Neo Geo per problemi vari, tecnici e non, primo tra i quali la memoria a disposizione e anche se i vari giochi venivano convertiti per le varie console come SNES e Megadrive, le versioni originali rimanevano una chimera. Fortunatamente le nuove macchine sono in grado di riprodurre perfettamente tutte le caratteristiche della console SNK e quindi anche una fedele conversione dei vari titoli non rappresenta più una sfida impossibile. Abbiamo parlato di titoli famosi per Neo Geo ma, se proprio dobbiamo essere sinceri, la fortuna della SNK, a parte qualche eccezione come *Viewpoint* o il divertentissimo *Puzzle Bobble*, l'hanno fatta i vari picchiaduro dei quali *Fatal Fury* è sicuramente il più famoso. Per intenderci di questa serie sono usciti ben cinque episodi, l'ultimo dei quali, *Fatal Fury Real Bout* è stato finalmente convertito anche per PlayStation.

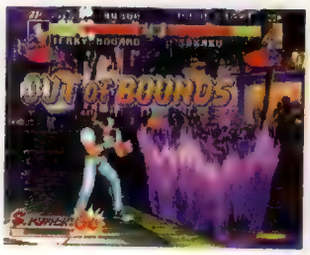


Fatal Story

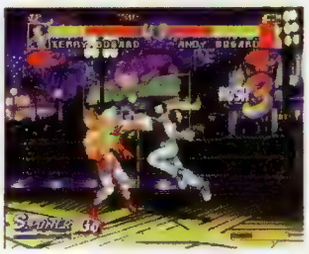
Il primo *Fatal Fury* uscì circa sette anni fa, due o tre mesi dopo *Street Fighter II*. Inutile dire che venne giudicato solamente uno spudorato clone del titolo della Capcom e in effetti non è che si discostasse molto da questa definizione. In fin dei conti i due giochi erano palesemente simili, anche se in *Fatal Fury* i combattenti selezionabili si limitavano a tre e le mosse speciali sfioravano il limite dell'immaginazione. Insomma, il primo episodio non era nemmeno paragonabile a *SF2* e cadde ben presto nel dimenticatoio. La SNK però non si diede per vinta e, un paio di anni dopo, pescò dal cilindro *Fatal Fury 2*, che ottenne un'ottima risposta da parte dal pubblico, grazie ai numerosi combattenti inseriti e alla realizzazione tecnica impeccabile. Il meccanismo era stato innescato e, da quel momento in poi, non si sarebbe più fermato. Fu infatt, poi la volta di *Fatal Fury Special*, dove apparivano anche i vecchi combattenti del primo episodio, senza contare la saga parallela di *Art of Fighting* e il primo *The King of Fighters*, per continuare con *Fatal Fury 3* e finire con questo *Fatal Fury Real Bout*. La storia del gioco è incentrata sulle vicende dei fratelli Bogard il cui padre era stato ucciso in combattimento da Geese Howard. Inutile dire che i due fratelli desideravano solo vendicarsi e, per raggiungere questo scopo, decisero di dividersi e affinare le loro tecniche di lotta in giro per il mondo Dopo dieci anni i fratelli si riunirono a South Town per compiere la loro vendetta e ai due si aggiunse il lottatore di Boxe Thailandese Joe Higashi che diede il suo appoggio ai fratelli per sconfiggere Geese. Ovviamente alla fine quest'ultimo venne ucciso da Terry, il maggiore dei Bogard. In *Fatal Fury 2* si ritrovano i protagonisti del primo episodio più una decina di nuovi personaggi tra cui spiccano la formosa Mai Shiranui e Kim Kap Hwan. Anche questa volta si tratta di combattere in una sorta di torneo a eliminazione allo scopo di sconfiggere Wolfang Krauser, tremendo lottatore ansioso di abbattere con le sue mani l'uomo che ha ucciso Geese Howard. *Fatal Fury Special*, invece, era un'evoluzione di *Fatal Fury 2*, dove oltre ai nuovi personaggi era possibile utilizzare anche quelli del primo epi-

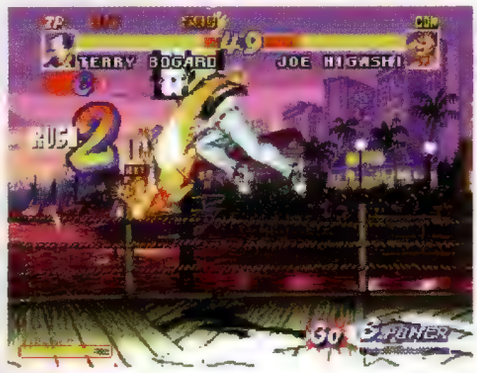






Titolo : Fatal Fury Real Bout
Casa : SNK
Versione : Giapponese
N° Giocatori: 1-2
Genere : Picchiaduro





sodio, ma fondamentalmente la storia era la stessa. *Fatal Fury 3* introduce nuovi personaggi ma anche in questo caso la storia vede sempre i due fratelli Bogard contro Geese. Naturalmente *Fatal Fury Real Bout* è un evoluzione del terzo capitolo ma i particolari aggiunti sono davvero moltissimi tanto che è possibile considerarlo un capitolo a parte.

Colpi Fatali

Fatal Fury è un picchiaduro alla *Street Fighter* e questo dovrebbe già dire molte cose riguardo alla struttura di gioco. Occorre infatti selezionare un personaggio tra quelli disponibili e combattere contro i rimanenti in una sorta di campionato allo scopo di vincere il titolo di campione. Naturalmente ognuno ha le sue caratteristiche di forza, agilità e resistenza ed è possibile usufruire di mosse speciali particolarmente potenti come palle di fuoco o pugni a raffica. Fin qui tutto nella norma, ma la SNK, sin dal primo *Fatal Fury* ha introdotto qualche novità che lo differenziava rispetto agli altri. Tra queste saltava subito all'occhio la possibilità di combattere su due piani di gioco. Questa caratteristica, a dire il vero, è più un difetto che un vantaggio, almeno nelle prime partite, poiché spiazza completamente il giocatore ogni volta che l'avversario cambia piano, rendendo impossibile combattere utilizzando le solite tattiche di gioco. Un'altra novità introdotta, molto apprezzata dai fan e non, riguarda le *Super Special*. Queste sono mosse speciali di inaudita potenza, in grado di dimezzare l'energia dell'avversario in men che non si dica, anche se hanno due difetti non indifferenti; è possibile usufruirne solo quando la propria energia si riduce a un quarto e per utilizzarle bisogna praticamente ballare il can-can sul joypad. Questo problema ç abbastanza grosso, soprattutto per coloro che si ritroveranno a giocare con *Fatal Fury* per la prima volta e non riusciranno a utilizzare il Power Geyser o lo Screw Upper (rispettivamente le *Super Special* di Terry Bogard e Joe Higashi).

In *Fatal Fury Real Bout* sono state, oltre tutto, inserite le *Mega Special*. No, non è impazzito nessuno, solamente che, oltre alle "solite" super, la SNK se ne è inventate di nuove, più potenti rispetto a prima e molto più spettacolari. Per utilizzarle però occorre sempre che l'energia del giocatore sia al minimo e che la barra di potenza venga caricata completamente. Quest'ultima è un indicatore in basso allo schermo ed esistono due modi per farla aumentare. Il primo e combattere, il secondo e caricarla un po' come fa Hokuto No Ken quando si arrabbia. Quando la barra è al massimo ci sono sue possibilità; utilizzare la *Super* (e in questo caso non sarà necessario essere ridotti a un sacco da boxe) oppure, se l'energia e al minimo, usare l'altra più potente. Un altro particolare un po' singolare per un picchiaduro bidimensionale come questo, è il *Ring Out*. Esattamente come in *Virtua Fighter* e *Toshinden*, anche in *FFRB* è possibile sbattere il giocatore fuori dall'area di gioco e fargli perdere l'incontro. Quest'operazione, però, non è semplice come sembra, poiché occorre prima sbattere l'avversario alle corde e quindi pestarlo un po' di volte allo scopo di demolire gli ostacoli posti ai limiti del campo. Una volta fatto ciò sarà possibile sbattere il malcapitato nella stiva di una nave, in acqua, nella tromba di un ascensore e ogni situazione porterà a una conseguenza diversa (imperdibile la scena di Joe Higashi che dopo essere scaraventato nella tromba dell'ascensore risale sullo stesso ridendo come un pazzo come per dire: *"Ti ho fregato, ti ho fregato, gne gne gne..."*).

Memoria? No Grazie!

Dal punto di vista tecnico *Fatal Fury Real Bout* è sicuramente un capolavoro grafico e sonoro. I personaggi sono disegnati in maniera molto definita anche se quello che salta subito all'occhio non è la definizione, ma la cura che è stata dedicata alle animazioni. Anche dal punto di vista del sonoro è stato fatto un bel lavoro, ma ormai grazie alla tecnologia digitale non ci si poteva aspettare di meno.

Purtroppo ci sono due difetti che non passano inosservati. Il primo riguarda gli sfondi che, per motivi di memoria, sono in numero minore rispetto a quello dei lottatori e, proprio per questo, ci si ritrova a combattere contro avversari diversi in scenari identici. Il secondo è che, sempre per problemi di memoria (ma questa volta della PS-X), i caricamenti sono molto frequenti e, spesso, lunghi. Purtroppo questo spezza il ritmo e l'atmosfera, ma meglio aspettare un po' di più che giocare con un gioco tagliato e dove sono state sacrificate animazioni a discapito della giocabilità. In fin dei conti alla lentezza dei caricamenti ci si può abituare (e ve lo dice uno che aspettava anche venti minuti per caricare un gioco su nastro dell'MSX), ma quando un gioco è brutto è brutto e basta...

BIO MASSA

Si ringrazia **GameLand** *per il CD.*

FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL

Notiziola dell'ultimo minuto, che probabilmente, sarà già apparsa anche nelle news e che riguarda la versione *Special* di questo gioco. Tra le caratteristiche spiccano l'inserimento dei personaggi mancanti dei precedenti capitoli come Krauser, Chen e Tung Fu Rue, più una serie di nuovi particolari che sembrano veramente interessanti. Nuove mosse? Nuovi personaggi segreti? Chi vivrà, saprà, ma intanto questi picchiaduro assomigliano sempre di più a delle telenovelas. Non finiscono mai!

Commento **Questa è una situazione un po' particolare, in quanto ci ritroviamo davanti a un gioco che ha visto il suo diretto predecessore uscire qualche mese addietro. Il problema è che, mentre per *Fatal Fury 2* e *Fatal Fury Special* c'erano pochissime discrepanze, tra *Fatal Fury 3* e *Real Bout* le differenze sono molte, a partire dai personaggi per continuare con i vari cambiamenti apportati alla struttura di gioco. Insomma, detto in parole povere, dopo aver speso un capitale per comprare *Fatal Fury 3* perché adesso bisogna spenderne altrettanto per comprare questo? Lo so che come domanda può sembrare un po' stupida, ma il fatto è che *Real Bout* è davvero un bel gioco e mi dispiace per tutti coloro che magari hanno speso i loro risparmi per comprare *FF3* e adesso devono rinunciare a questo. Purtroppo, cosa volete farci, le regole sono queste e bisogna accettarle. Rimane il fatto che *FFRB* è un gran bel titolo, divertente e longevo. Se siete degli appassionati del genere e potete comprarvelo, fatelo senza pensarci troppo sopra: se poi esce una nuova versione potete sempre cercare di rivenderlo...**

Pro...

- *Divertente e giocabile*
- *Grafica mozzafiato*

Contro...

- *Caricamenti lunghi e frequenti*
- *Originalità nulla*

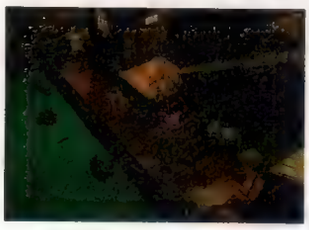
La Pagella...

Grafica : **91**
Sonoro : **87**
Giocabilità : **93**
Longevità : **86**
Originalità : **61**

89

City of the Lost Children

Dopo aver stupito i possessori diPlayStation con un'ottima serie di giochi d'azione la Psygnosis ha deciso di mettere il proprio zampino anche nel mercato degli adventure. Ecco spiegato quindi l'avvento di questo *City of the Lost Children*, un game che ripropone una struttura e uno schema di gioco molto simili a quelli visti in altri titoli similari come, ad esempio, *Alone in the Dark*. La storia è molto semplice: su una vecchia e solitaria piattaforma sperduta nelle spire del mare e della nebbia di un imprecisato futuro abita un uomo di nome Krank. La sua vita non è così idilliaca come alcuni di voi potrebbero immaginarsela: infatti, a causa della sua incapacità di sognare, il povero pischello sta invecchiando prematuramente e così ha iniziato a rapire bambini nella speranza di riuscire a trovare un modo per sottrarrre loro i sogni. Lontano dalla piattaforma, in una città, vive invece One, un uomo onesto e leale. Il suo unico scopo nella vita è quello di riuscire a ritrovare il suo fratello minore, Denree, che guarda caso è stato rapito da un losco figuro. Durante la sua ricerca One incontra Miette, una ragazzina che vive in condizioni a dir poco disperate in un orfanotrofio. Nascerà così una grande amicizia che si farà via via più salda man mano che progredirete nell'avventura. Avventura che vi porterà a confrontarvi con una moltitudine di personaggi, alcuni dei quali si dimostreranno molto poco socievoli!

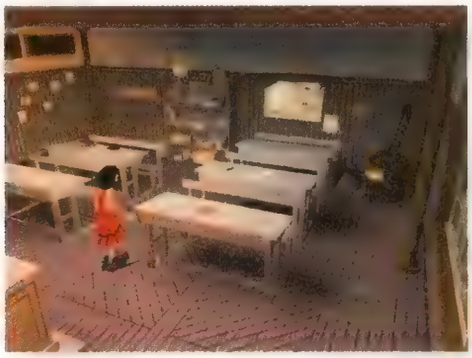


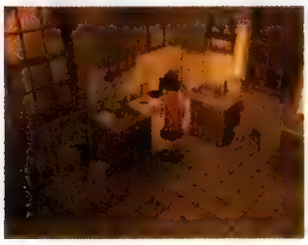
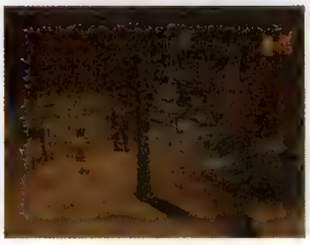
Titolo : City of the Lost...
Casa : Psygnosis
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura

The Fog

L'avventura si apre con il giocatore ai comandi della piccola Miette impegnata nel difficile compito di soddisfare le richieste delle due sue malvagie matrigne dell'orfanotrofio, che stanno tentando in tutti i modi di trasformarla in una piccola ladra. Vi troverete così all'interno di una classe dove, al termine delle lezioni regolari, verrete informati della vostra prima missione dopo di che verrete spedite fuori, al freddo e al gelo, con la spiacevole prospettiva di finire chiusi in cantina. Vi troverete perciò liberi di vagare per la piattaforma nel tentativo di recuperare qualsiasi oggetto possa tornare utile alla vostra impresa. Anche in questo caso i vari schemi saranno costituiti dalle consuete locazioni in 3D isometrico alla *Alone in the Dark* tuttavia, a differenza del game targato Infogrames, in *City of the Lost Children* il giocatore avrà anche la possibilità di variare l'inquadratura tramite un sistema di telecamere fisse. Per poterle attivare non dovrete far altro che premere uno dei due tasti L quando sullo schermo lampeggerà l'icona della macchina fotografica e... Voilà! In men che non si dica potrete ammirare la locazione nella quale vi trovate da un'altra angolazione. Bisogna comunque sottolineare come le varie schermate siano state create attraverso il consueto mix di fondali disegnati sui quali sono stati applicati una serie di elementi con i quali il

PER POTER "VEDERE" UN OGGETTO NON VI BASTERÀ SEMPLICEMENTE PASSARCI VICINO, MA DOVRETE ANCHE ESSERGLI DI FRONTE ALTRIMENTI CICCA!



giocatore potrà interagire. Non si tratta quindi di locazioni 3D ma, nonostante ciò, bisogna ammettere che la libertà offerta al giocatore è comunque notevole. Per quel che riguarda invece i vari oggetti questi potranno essere recuperati sia in alcuni schemi sia parlando con alcuni personaggi e la loro presenza sullo schermo sarà indicata da una piccola icona che farà la sua comparsa nella parta alta dello schermo. Questa risulta particolarmente importante perché, in alcuni casi, i vari oggetti mostreranno la dannata tendenza a confondersi con alcuni elementi del fondale e questo potrebbe rendere alcuni passaggi piuttosto frustranti.

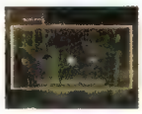
Wayne's World

Per quel che riguarda invece il dialogo con i vari personaggi questo si svolgerà tramite il consueto sistema di domande e risposte anche se, ad essere sinceri, le varie discussioni nelle quali vi troverete impegnati saranno praticamente a senso unico. Non sarà infatti possibile variare il tipo di domanda oppure operare delle scelte ma dovrete semplicemente limitarvi a quanto il computer ha deciso per voi in quel frangente. In modo analogo le vostre azioni dovranno essere sempre finalizzate alla risoluzione, non del gioco in generale, ma di una delle tante piccole task che compongono le varie fasi dell'avventura. Con il passare del tempo vi verrà infatti data la possibilità di accedere a nuove locazioni e di parlare con nuovi personaggi (e anche con vecchi), tuttavia la maggior parte del vostro tempo dovrà essere dedicata alla ricerca di oggetti e al modo migliore per poterli utilizzare.

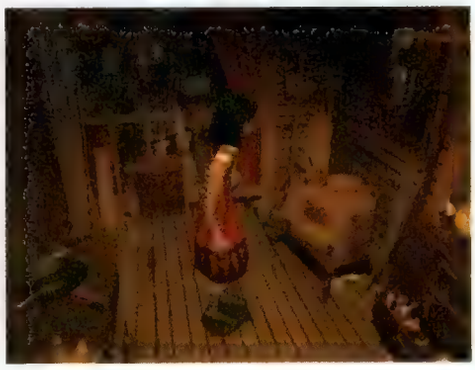
Johnny Mnemonic

Considerando il lato meramente tecnico è indubbio che i ragazzi della Psygnosis abbiano svolto, ancora una volta, un ottimo lavoro. I vari background infatti, pur leggermente carenti in termini di definizione, risultano molto ben costruiti. I personaggi, creati attraverso l'ausilio dei soliti poligoni *texture mappati*, si muovono per i vari stage con una fluidità e un realismo a dir poco disarmanti. Anche il sistema di controllo e le varie opzioni svolgono il loro lavoro in maniera ottimale: tuttavia il vero punto forte di questo titolo è la sua atmosfera semplicemente magnetica che ricorda molto da vicino la magica e intrigante Londra vittoriana. Detto ciò anche *City of the Lost Children* presenta una serie di inconvenienti che, a conti fatti, ne ridimensionano in un certo modo il punteggio. Infatti, nonostante la trama avvincente e l'ottima atmosfera il prodotto è caratterizzato da una certa linearità che obbliga il giocatore a seguire un percorso predefinito. Questo fatto viene acuito maggiormente dal sistema di gestione dei vari dialoghi che praticamente si riducono a lunghi monologhi nei quali i nostri interlocutori si comporteranno più come manichini che come persone in carne e pixel. Qualunque cosa facciate infatti questi continueranno a ripetere sempre le stesse frasi non conservando la benché minima memoria di quanto accaduto in precedenza. Così se vi attarderete troppo in classe, una volta che emergerete dalla cantina, potrete tranquillamente dirigervi dalle due megere e riprendere a parlare con loro come se nulla fosse accaduto e la stessa cosa vale anche per il guardiano del faro al quale potrete far saltare la luce senza che il poveretto si ponga mai la domanda di come fate ogni volta a scappare dal garage dove vi rinchiude. Cn questo non voglio assolutamente dire che *City of the Lost Children* sia un titolo da disprezzare, anzi... Semplicemente si tratta di un'avventura dotata di un'ottima atmosfera, caratterizzata al contempo da una struttura piuttosto rigida che, di fatto, la rende simile alle vecchie avventure della Sierra dove le azioni dovevano essere compiute secondo ordini precisi, il che forse potrebbe essere considerato da alcuni un approccio ormai superato.

SHOGUN



Non so voi, ma a me la piccola Miette mi ricorda tanto Pippi Calzelunghe!



Commento **Le caratteristiche migliori di quest'ultimo game targato Psygnosis sono da ricercarsi nella sua buona veste grafica e nella grande atmosfera che pervade tutto il gioco. Detto ciò *City of the Lost Children* perde qualche punto proprio dove invece ci si sarebbe aspettati di più, ovvero nella meccanica di gioco che, a conti fatti risulta un po' troppo lineare e schematica. Si tratta quindi di un game adatto ai veri appassionati di questo genere che amano passare il loro tempo nella spasmodica ricerca di oggetti e nella risoluzione di enigmi altamente complessi, molti dei quali vi porteranno via tanto, tantissimo tempo!**

Pro...

- *Personaggi e fondali ben realizzati*
- *Atmosfera a dir poco magnetica*

Contro...

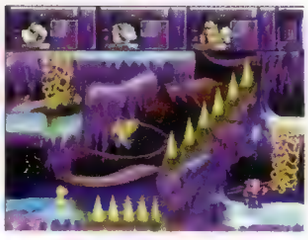
- *Dialoghi poco sviluppati*
- *Struttura di gioco abbastanza lineare*

La Pagella...

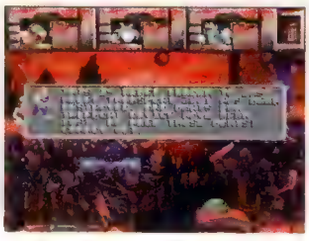
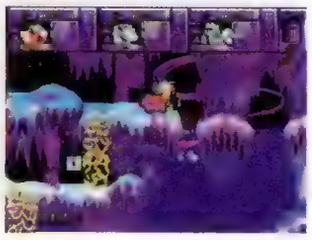
Grafica	**82**
Sonoro	**84**
Giocabilità	**81**
Longevità	**80**
Originalità	**75**

81

The Lost Vikings 2



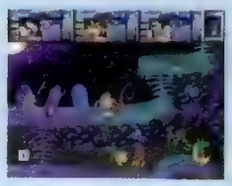
CERTO CHE QUI UN PO' DELLA POZIONE DEL BUON PANORAMIX NON AVREBBE CERTO GUASTATO!

In questo ultimo periodo abbiamo assistito ad una strana involuzione. La produzione di software per PlayStation sembra infatti essersi fossilizzata sui sequel, mettendo da parte i titoli originali. Giochi come *Wing Commander 3*, *Mortal Kombat Trilogy* e i vari *Street Fighter* sono già disponibili da parecchio tempo e anche il grande *Final Fantasy 7* appartiene a questa categoria. Detto ciò sorge spontanea una domanda: ma che fine hanno fatto i vari episodi precedenti? Per uno strano caso del destino sembra infatti che le nuove tecnologie siano rivolte sempre più al futuro e che ormai non ci sia più spazio per molte conversioni di titoli usciti anni fa. Un altro esempio di questo trend generale ci viene dato dalla InterPlay che, in barba alla miriade di beat 'em up e racing game usciti in questo ultimo periodo per il 32-bit Sony, ha deciso di convertire il secondo capitolo della saga di *The Lost Vikings*. Per quanti non ne fossero a conoscenza il gioco ha come protagonisti tre valorosi vichinghi che, dopo essersi imbarcati in un lungo e pericoloso viaggio, si troveranno impegnati in una vera e propria odissea. I poveretti infatti, dopo esser stati catturati dal solito alieno verdastro, sono stati teletrasportati in una dimensione parallela nella quale si troveranno a dover fronteggiare la solita risma di creature ripugnanti e a risolvere una caterva di puzzle e rompicapi creati appositamente per l'occasione. Riusciranno i nostri baldi Baleog, Olaf e Erik a sconfiggere il cattivone di turno che, per la cronaca, risponde al nome Tomator e a ritrovare la strada di casa? All'InterPlay l'ardua sentenza!

SCUSI, DOV'E' IL CINEMA LUX?

Baleog, Erik e Olaf si sono smarriti per la seconda volta. Catapultati attraverso il tempo e lo spazio da un errore del computer dell'astronave di Tomator, i tre vichinghi si sono trovati in Transilvania, un ridente paese nel quale i nostri baldi giovani si troveranno a dover fronteggiare la solita orda di esseri alquanto ripugnanti. Le armate delle tenebre contro le quali ci troveremo a combattere saranno costituite da zombie, vampiri e cavalieri in grado di bloccare persino i fendenti del nostro Baleog grazie al loro micidiale scudo. Man mano che progredirete lungo i vari livelli di gioco, il panorama cambierà portando i nostri eroi in desolati deserti e in foreste con tanto di piante carnivore prima di giungere sani e salvi (o almeno così si spera) alla base del malefico Tomator!



Titolo : THE LOST VIKINGS 2
Casa : INTERPLAY
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1
Genere : PUZZLE GAME

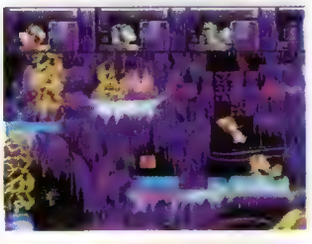
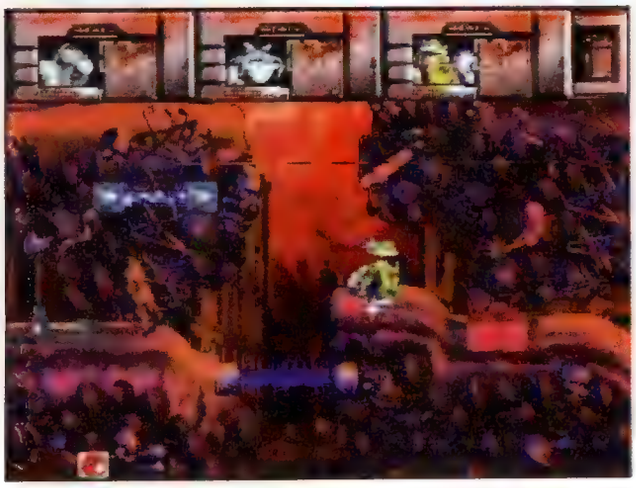
WARP AROUND THE WORLD

Dopo aver impestato con la loro presenza il MD e il SNES i tre "ragazzi terribili" sono approdati anche sulla console Sony pronti a risolvere l'ennesima sfilza di puzzle con l'aiuto del loro minuscolo cervello e delle loro grosse mani.
Come molti di voi avranno già intuito dal titolo, questo non è il primo gioco della serie; così, prendendosi un po' di meritato riposo dopo aver sconfitto il malefico Tomator nell'episodio precedente, i tre ragazzoni avevano lasciato il loro villaggio per intraprendere una rilassante scorribanda a bordo delle loro agili imbarcazioni. Purtroppo però la loro vacanza fu interrotta sul più bello da un infausto evento. Infatti il buon Tomator, deciso a vendicarsi dello sgarro subito, riuscì a teletrasportare i tre sulla sua astronave ma, invece di finire scaraventati all'interno di una arena, i tre si ritrovarono nella ridente Transilvania. E' quindi questo il luogo da dove Baleog, Erik e Olaf dovranno iniziare la loro avventura; una terra desolata e sconosciuta nella quale potranno contare solo sull'aiuto di una piccola strega che si offrirà di salvarli a patto che i tre riescano a recuperare gli ingredienti necessari a un misterioso e quanto mai potente incantesimo.
Come avviene sempre in questi casi anche in *Lost Vikings 2* i primi livelli costituiranno una sorta di introduzione nella quale i giocatori potranno impratichirsi con le abilità dei nostri baldi guerrieri e il tutto sarà reso ancora più facile da un efficacissimo sistema di tutorial.

I Tre Moschettieri

Come in tutti i puzzle game degni di questo nome anche in *The Lost Vikings* è di vitale importanza riuscire a padroneggiare a dovere le abilità dei vari personaggi, il che non sarà un'impresa facile. Infatti a dispetto dell'aspetto scanzonato e fumettoso, il gioco in questione risulta caratterizzato da un'enorme quantità di schemi e di puzzle, molti dei quali richiederanno un buon tempismo e colpo d'occhio per essere superati con successo. Inoltre, per rendere le cose ancora più movimentate e complesse, i ragazzi dell'InterPlay hanno deciso di rendere questo sequel più complesso e articolato rispetto al titolo originale introducendo una serie di nuovi elementi. Prendete Erik per esempio.
Nel primo episodio il ragazzone era in grado di correre a incredibile velocità, saltare, nuotare e inoltre poteva abbattere anche resistentissimi muri usando il suo cranio a mo' di ariete.
In questo secondo episodio le sue abilità sono rimaste pressoché invariate solo che qui le sue capacità risulteranno enormemente accresciute e questo grazie a una serie di utilissimi gadget sottratti dalla nave di Tomator.
Così ora mentre Erik si troverà equipaggiato con un paio di fantastici stivali a razzo, il buon Olaf potrà trastullarsi con un utilissimo scudo con il quale proteggere tutti i membri del gruppo. Per quel che riguarda invece il caro Baleog questo ha sostituito la sua vecchia e arrugginita spada con una lancia laser di grandissima potenza alla quale si affiancherà un arto bionico. A dispetto della grande potenza della spada laser, con la quale il nostro baldo vichingo potrà affettare tonnellate di nemici, è il braccio bionico il gadget più utile.
Infatti oltre a poter eliminare eventuali nemici che si trovano al di fuori del raggio d'azione della vostra lama, il gancio potrà essere utilizzato per attivare eventuali pulsanti o per prendere "al lazo" piattaforme difficilmente raggiungibili oltre che per recuperare oggetti nascosti dietro particolari cancelli.

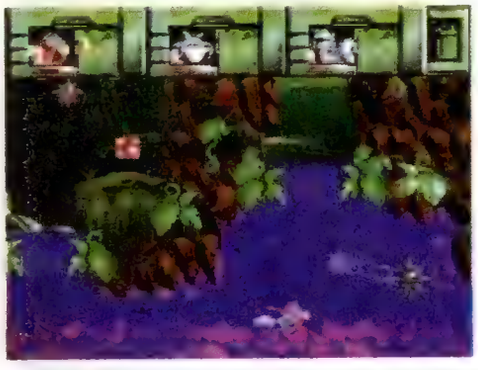
Un vichingo senza i capelli lunghi? Ma mi faccia il piacere!

Non c'è Tre senza Cinque...

Un'altra differenza che intercorre tra questo sequel e il suo predecessore è la presenza di altri due personaggi che faranno la proprie comparsa in alcuni particolari stage. Il primo a entrare in scena sarà Fang, il lupo mannaro, e si schiererà dalla parte dei nostri eroi non appena questi lo avranno liberato dalla gabbia nella quale è tenuto prigioniero. Una volta fuori, Fang inizierà ad attaccare i vari nemici con la sua fornitissima dentatura e inoltre si dimostrerà anche un provetto scalatore grazie ai suoi artigli a dir poco acuminati. Il secondo personaggio invece, che risponde al nome Scroch, è un drago, e, per la cronaca, a differenza del suo collega lupo si dimostrerà meno utile nella risoluzione di vari enigmi. Le sue gradi abilità di "rosticciere" lo renderanno invece un prezioso alleato quando si tratterà di fronteggiare eventuali nemici che potranno essere inceneriti con un paio di fireball ben assestate. Purtroppo né l'agilità di Fang né la forza di Scorch saranno sufficienti per eliminare il malefico Tomator: infatti, per quanto forti possano essere, questi due personaggi saranno comunque strettamente dipendenti dai nostri tre piccoli barbari ai quali spetterà il compito di risolvere la maggior parte dei puzzle e degli enigmi che, volenti o nolenti, ci condurranno ancora una volta di fronte al caro e buon vecchio Tomator!

SHOGUN



Commento ***Lost Vikings 2*** **è sicuramente un puzzle game solido e ben realizzato che tuttavia non può ancora competere con i migliori titoli presenti in questa categoria.**

Pro...

- *Elevato numero di livelli*
- *Puzzle discretamente impegnativi*

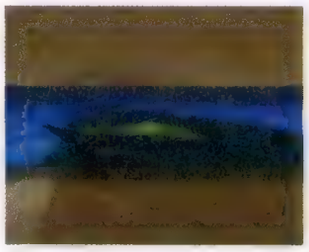
Contro...

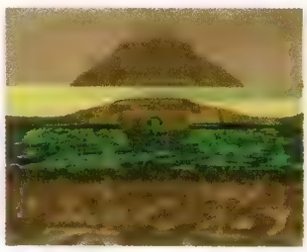
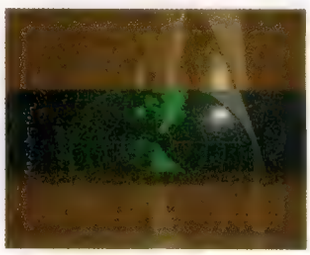
- *Meccanica di gioco un po' troppo lenta*
- *Alcuni schemi sono abbastanza ripetitivi*

La Pagella...

Grafica	**68**
Sonoro	**73**
Giocabilità	**81**
Longevità	**80**
Originalità	**70**

80



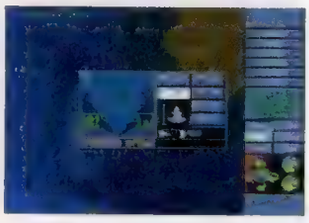
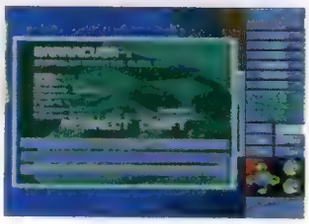



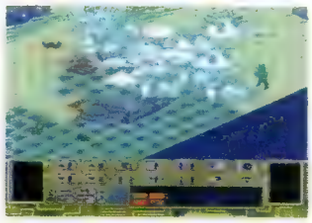
Così come nel primo X-Com, anche questo seguito si apre con un'accattivante intro nella quale potrete farvi un'idea di cosa sta accadendo sul nostro povero pianeta.

X-COM: Terror from the Deep

"Gosh! Batman sembrerebbero proprio degli alieni". "Hai ragione Robin, meglio avvisare subito il commissario Gordon Chissà mai che non possa darci una mano..."

Sono passati ormai parecchi mesi da quando gli alieni invasero per la prima volta la PlayStation. La nostra console era infatti relativamente nuova e tutti gli sviluppatori erano assorti nella creazione di giochi di guida o beat' em up... Già, tutti tranne la MicroProse: questi ragazzi infatti scorsero un buco, uno spazio vuoto nel mercato e considerando il buon successo riscosso dal loro *X-Com* su PC, decisero di lanciarsi nella realizzazione del primo vero gioco di strategia per il 32-bit Sony. Non c'è quindi da stupirsi se il loro primo game, *X-Com: Enemy Unknown*, riscosse un così grande successo visto che all'epoca si trattava di un prodotto veramente unico. Grazie alla varietà di opzioni e comandi il titolo metteva l'ignaro videogiocatore alla testa di una moderna task force con il compito di proteggere il nostro amato pianeta dall'ennesima invasione aliena. Ovviamente il primo episodio si era concluso con la vittoria dei terrestri ma ora la situazione è nuovamente precipitata: gli alieni sono infatti tornati, solo che stavolta si sono installati nelle profondità dei nostri oceani. Cosa cambia? Beh, a conti fatti direi proprio nulla: infatti se nel primo titolo il giocatore era solito piazzare le proprio basi nei vari continenti e utilizzare squadre di truppe d'assalto per eliminare i maledetti invasori in questo seguito le varie basi si troveranno collocate sul fondale marino, mentre le varie truppe saranno costituite da gruppi di palombari ipercorazzati. Com'è ovvio è presente una serie di nuove armi studiate appositamente per la nuova ambientazione ma, a essere franchi, non ci vorrà molto prima che un vero esperto di questo game riesca a controllare a dover anche questo nuovo arsenale.



Titolo : X-Com: T.F.T.D.
Casa : Microprose
Versione : Americana
N° Giocatori: 1
Genere : Strategico

Una Rotonda sul Mare

Anche in questo caso *X-Com* ripropone le stesse situazioni che hanno reso famoso il suo predecessore con i vostri poveri scienziati impegnati nella disperata ricerca di armi sempre più moderne e distruttive con le quali tentare di porre un freno alla dilagante invasione aliena. L'interfaccia grafica usata per il controllo delle varie battaglie in 3D isometrico è esattamente

Anche se siete dei draghi in questo genere di giochi non potrete certo pretendere di sapere tutto fin dall'inizio. Per questo i alla MicroProse hanno deciso di inserire all'interno del game un'utilissima UFOpedia grazie alla quale potrete fugare tutti i vostri dubbi e curiosità.

identica a quella vista in ***Enemy Unknown***, il che permetterà al giocatore di esercitare un controllo totale su tutto l'ambiente circostante. Per eseguire le varie azioni - che potrebbero andare dal solcare le profondità marine con un enorme cannone oppure variare alcuni settaggi - il player avrà a disposizione una serie di "unità tempo" che costituiranno il numero di azioni che ogni elemento del vostro gruppo potrà compiere. Una volta raggiunto lo zero il turno di quel personaggio finirà e così dovrete passare ad un'altra unità. Questa operazione dovrà essere compiuta con tutti i membri della vostra squadra fino a quando la mano non passerà ai vostri viscidi avversari. Detto ciò esiste una grossa differenza tra ***X-Com*** e gli altri giochi di strategia basati su un sistema a turni. In questo caso infatti, utilizzando solo in parte tutti i vostri punti movimento, avrete la possibilità di eseguire delle vere e proprie "interruzioni" con le quali rispondere in tempo reale alle azioni portate avanti dai vostri avversari. Ovviamente anche gli alieni potranno fare la stessa cosa con voi, così uno degli elementi più importanti del gioco risulta proprio la capacità di pianificare le varie mosse con estrema attenzione, risparmiando punti movimento oppure cercando di eseguire attacchi di gruppo con i quali eliminare in un sol colpo buona parte delle truppe nemiche presenti in campo.

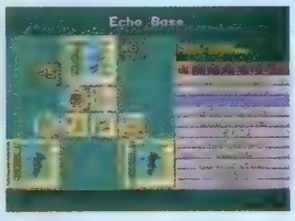
MA È UN MANTHINO!

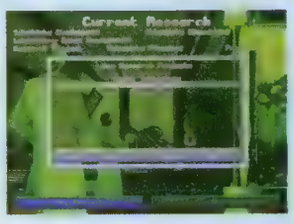
Oltre a poter contare sull'ausilio di armi sempre più potenti e sofisticate i vostri soldati potranno anche migliorare le loro abilità acquisendo esperienza lungo le varie missioni di gioco. L'effetto di questo nuove capacità non si rifletterà solo sui singoli, ma andrà ad interessare l'intero gruppo così se spedirete in acqua un gruppo di sei *Seamen* capitanati da un *Commander* l'intera truppa si rivelerà più potente ed efficace. Ovviamente ci sono anche dei rischi nel portare avanti operazioni di questo tipo: infatti, nel malaugurato caso in cui il vostro capitano fosse ucciso, le vostre truppe potrebbero farsi prendere dal panico, cadere in depressione o addirittura decidere di battere in ritirata proprio nel bel mezzo di una missione! Per quel che riguarda le armi a vostra disposizione, queste saranno caratterizzate da una diversa potenza e precisione, precisione che potrà essere notevolmente aumentata spendendo unità tempo nelle quali potrete mirare il vostro bersaglio.

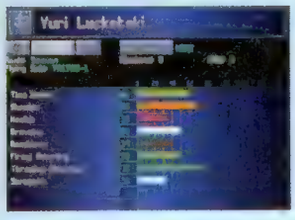
Sono sicuro che quanto detto finora sia risultato estremamente familiare a tutti coloro che hanno avuto modo di provare ***Enemy Unknown*** e la ragione di ciò è che i due titoli sono fondamentalmente identici. Nonostante questo devo ammettere di essere rimasto piacevolmente colpito da questo game che, pur risultando più simile ad una sorta di CD con missioni aggiuntive che non a un gioco vero e proprio, è riuscito a catturare il mio interesse per un buon lasso di tempo. Certo, non ci troviamo di fronte ad un titolo in grado di rivaleggiare il mitico ***Command & Conquer***, tuttavia si tratta di un prodotto ben strutturato che farà la felicità di tutti i possessori della Play in cerca di un titolo piuttosto longevo e molto, molto impegnativo.

AREA 51

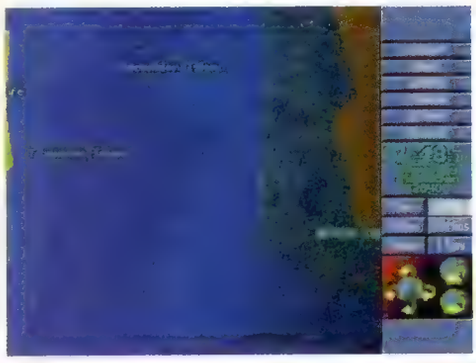
Il giocatore inizia il game all'interno di una piccola base alla quale potranno però essere immediatamente affiancate una serie di nuove costruzioni quali un sistema sonar e un magazzino per lo stoccaggio delle truppe e delle navi aliene. Detto ciò fate molta attenzione a cosa costruite, infatti questa base è il luogo dove la vostra astronave tornerà a fare rifornimento e a riarmarsi e dove i vari scienziati lavoreranno per cercare di fornirvi armi sempre più efficaci e potenti. In parole povere si tratterà del vostro collegamento con la civiltà umana visto che per tutto il resto del game non potrete far altro che pattugliare le profondità marine alla ricerca di qualche bell'alieno da blastare in allegria.
Fortunatamente, con il progredire del gioco e con l'aumentare dei vostri fondi, potrete decidere di espandere i vostri domini in varie zone del globo, creando così una vera e propria rete di difesa.



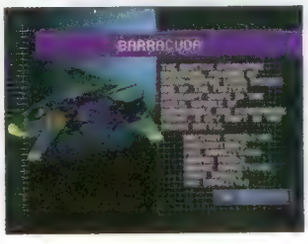




SHOGUN



Commento **Personalmente sono stato un grande fan di *X-Com: Enemy Unknown* perciò potrete ben immaginare la mia gioia quando ho avuto modo di provare questo game. Beh, nonostante il titolo in questione presenti un'ottima giocabilità e una longevità più che soddisfacente, bisogna comunque sottolineare come la struttura sia rimasta pressoché invariata rispetto al suo predecessore. Questo non toglie ovviamente nulla al prodotto in sé e per sé (che quindi rimane un ottimo acquisto per tutti i fan del genere), tuttavia avrei preferito che i programmatori si impegnassero un po' di più, sviluppando l'intera meccanica di gioco: in fondo un data disk è sempre un data disk!**



PRO...

- *Sistema di controllo funzionale*
- *Struttura avvincente e impegnativa*

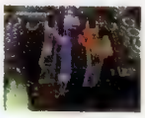
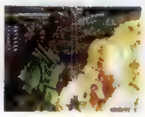
CONTRO...

- *Identico al suo predecessore*
- *Richiede molta pazienza e attenzione*

LA PAGELLA...

Grafica	**60**
Sonoro	**68**
Giocabilità	**80**
Longevità	**82**
Originalità	**42**

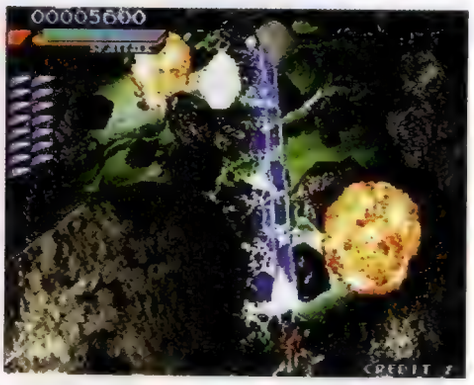
78

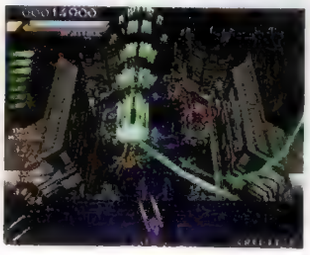
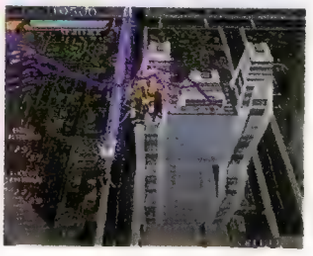



Ray Storm

Dopo il promettente esordio con *Raiden Project* e *In the Hunt*, non si può certo dire che la produzione di shooter per PlayStation abbia, fino ad oggi, soddisfatto gli appetiti dei fan del genere. Titoli come *Sexy Parodius* (Konami) e *Strikers 1945* (Atlus), tanto per citare i più recenti, non hanno saputo offrire niente di radicalmente nuovo rispetto al passato a 16-bit e sono, anzi, delle imbarazzanti testimonianze dell'evidente stato di torpore in cui galleggia la "moderna" industria degli sparatutto, soprattutto, mi duole dirlo, quella nipponica. Già, proprio loro, i giapponesi, maestri nel creare shoot'em up massivi quasi per tradizione genetica (basti pensare ai mitici *Lords of Thunder* e *Thunderforce IV*), sono i veri assenti ingiustificati di questi ultimi due anni, ma le cose stanno finalmente per cambiare.

Adesso che l'hype trendista generata dal nuovo sistema si è placata ed i rischi d'insuccesso sono stati mitigati da un'esaustiva penetrazione nel mercato, il 32-bit di Sony è pronto a vivere il suo periodo migliore, offrendo il fianco ad ardite sperimentazioni e alla riproposizione di generi precedentemente accantonati. Lo shoot'em up, in particolare, sembra essere ora al centro dell'attenzione: dopo *X2* dell'inglese Team 17, Squaresoft e Namco sono pronte a lanciare i rispettivi *Zauver* e *Xevious 3D* (entrambi imminenti), mentre si vivono momenti di trepidante attesa per i nuovi lavori di Tecnosoft (*Blast Wind* e *Hyperduel*, quest'ultimo purtroppo previsto solo per Saturn), tutti prodotti che promettono, finalmente, un degno sfruttamento dell'hardware di PlayStation. Dopo un'interminabile periodo di letargo, il paese del Sol Levante sembra oggi intenzionato a riprendere e rispolverare uno dei generi videoludici a lui più congeniali e non sorprende quindi che sia un capostipite della relativa scuola nipponica, Taito, ad inaugurare, con questo ottimo *Ray Storm* la nuova era degli shoot'em up per PlayStation.

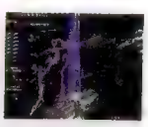


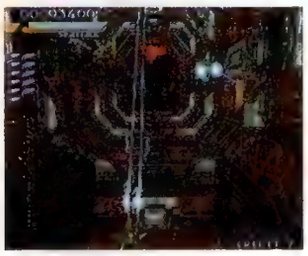
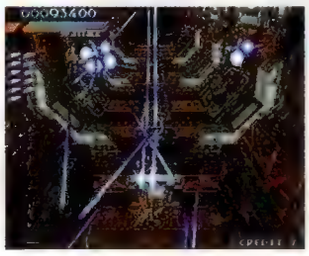
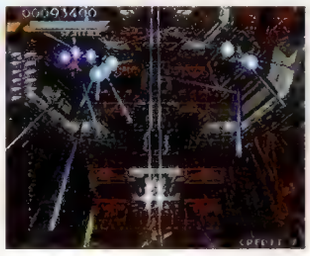
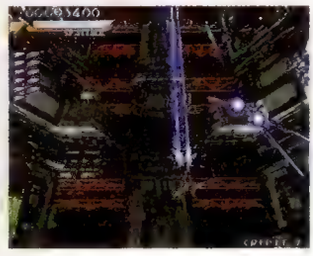
Talvolta l'azione è così confusa che evitare l'annientamento diventa una questione di pura fortuna.

Good Luck!

Conversione dell'omonimo coin-op uscito qualche mese fa in sala giochi, *Ray Storm* si potrebbe definire come una rielaborazione tridimensionale dell'ottimo *Ray Force* taitiano uscito circa un anno fa per Saturn. Come in *Xevious 3D* l'azione è seguita dall'alto, ma con la telecamera posta alle spalle della propria astronave in modo da offrire una visione prospettica dei fondali. Tanto questi ultimi quanto i nemici e i boss finali, sono interamente composti da poligoni *texturati* in ogni anfratto e impreziositi da effetti di *light sourcing* ed ombreggiature renderizzati in tempo reale. Esplosioni digitalizzate (con minuscoli frammenti infuocati che volano da tutte le parti, lo dico solo perchè sono un fanatico di questi piccoli tocchi di classe), scie di luce e trasparenze, completano il quadro degli effetti speciali prodotti a profusione dall'ottimo engine e che le foto su queste pagine descrivono con maggior efficacia di qualsiasi parola. Nonostante lo schermo sia costantemente gremito di poligoni, l'animazione resta saldamente ancorata ai classici 30 fps anche se, talvolta, l'azione viene rallentata, a mio parere volutamente, per consentire di schivare più agevolmente la pletora di proiettili e raggi laser che spesso investono l'intera area di gioco. Ma, la di là di ogni elogio alla tecnica, l'aspetto che di *Ray Storm* lascia davvero esterrefatti è la bellezza, l'imponenza, lo splendido design e la varietà dei numerosi nemici che ne costituiscono l'agguerrita marmaglia elettronica. Fra carrarmati, torrette ed astronavi varie avrò contato circa una trentina di modelli differenti tutti coloratissimi, stilisticamente impeccabili e coerenti al periodo in cui il gioco è ambientato (siamo alle soglie del 2220 d.C.). Nel corso di ogni partita potrete ammirare immense navi spaziali, definite in ogni dettaglio, mentre aprono i loro portelli idraulici per vomitarvi addosso laser e missili a ricerca calorica (rigorosamente realizzanti con poligoni); immense stazioni orbitali ricoperte da miriadi di torrette sputafuoco; sciami d'astronavi di ogni genere che vi affiancano, liberano il loro carico di morte e si allontanano accendendo i



Titolo : Ray Storm
Casa : Taito
Versione : Giapponese
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sparatutto

LA SEQUENZA QUI A LATO DÀ UN'IDEA DI COME SIANO STATI UTILIZZATI I FONDALI POLIGONALI PER CONFERIRE MAGGIOR SPETTACOLARITÀ ALL'AZIONE.

post-bruciatori, nonché splendidi mech corazzati armati fino ai denti e animati da paura che, inconsapevoli del loro fascino, svolazzano allegramente per lo schermo facendovi quasi rimpiangere di doverli mandare in pezzi. Mi trattengo dal descrivere anche i boss finali per non togliervi il gusto della sorpresa e per evitare che la vostra bava imbratti ulteriormente le pagine di **Super PlayStation Console**. Spesso, inoltre, l'azione è resa ancor più spettacolare dalle diverse acrobazie compiute in via precalcolata dal nostro caccia e rappresentate attraverso zoomate, rotazioni ed avvitamenti dell'ambiente tridimensionale circostante. Il controllo dell'astronave resta quindi limitato dai confini di un'area di gioco fondamentalmente bidimensionale, mentre i fondali compiono le loro evoluzioni intorno ad essa, un po' come accadeva in ***Silpheed*** per Mega CD. A differenza del titolo di Game Arts però le astronavi nemiche non bazzicano unicamente sul nostro stesso piano ma vi discendono o vi salgono dallo sfondo, offrendo in quest'ultimo caso il fianco ad attacchi anticipati al suolo attraverso l'utilissimo mirino "alla ***Xevious***". Sorvolando un'imponente nave spaziale, ad esempio, è possibile obliterarne subito i mini caccia mentre escono dai boccaporti oppure attendere che siano saliti al nostro stesso livello e annientarli con un semplice attacco frontale. Le implicazioni di questo sistema sono evidenti e consentono di affrontare contemporaneamente insidie provenienti da piani differenti ingigantendo non poco l'area di gioco effettiva.

Modalità di Gioco ed Armamenti

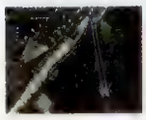
Ray Storm può essere giocato in due modalità differenti: *arcade mode* ed *extra mode*. Com'è facile intuire, la prima di queste opzioni ripropone un'esatta copia della controparte a gettoni (che, vi ricordo, si basava sull'hardware di PlayStation), mentre la seconda ne differisce (in verità non troppo radicalmente) per l'inclusione di qualche caccia nemico inedito, la rielaborazione di alcuni schemi d'attacco e di alcune sezioni dei background. Qualunque sia la modalità prescelta, viene poi offerta la possibilità di pilotare una delle due astronavi disponibili, l'R-Gray 1 e l'R-Gray 2, ognuna caratterizzata da un diverso tipo di armamento upgradabile durante il gioco. L'R-Gray 1 è equipaggiata col consueto cannoncino al plasma e con una serie di veloci e ficcanti raggi energetici, mentre l'R-Gray 2 monta due potenti cannoni laser nonché un tot di devastanti scariche elettriche pronte ad arrostire gli incauti nemici che si lascino agganciare dal mirino. Caratteristica comune ad entrambe è la possibilità di scatenare un potente attacco speciale che aiuta non poco ad uscire indenni dalle peggiori situazioni.

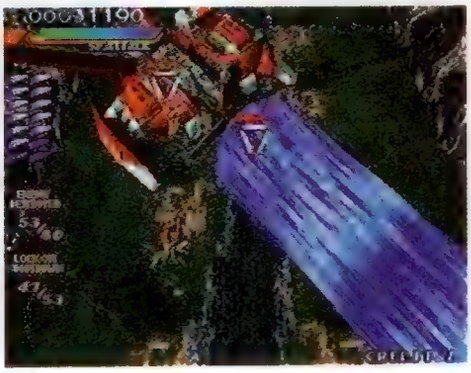
Ohi, Ohi...

Il livello di difficoltà, purtroppo, non è così ben studiato come gli altri aspetti del gioco e introduce il triste elenco degli aspetti negativi di ***Ray Storm***. Se superare i primi livelli diventa una semplice routine dopo un po' d'allenamento, attraversare illesi quelli finali si scopre essere pura utopia anche settando il livello di difficoltà al minimo. Nonostante ripetute sessioni di gioco tese ad assimilare schemi d'attacco e ad individuare le strategie offensive più efficaci, gli ultimi livelli di ***Ray Storm*** si ostinano a non volersi piegare alla nostra abilità, continuando a ostacolarci con volumi di fuoco incredibili ed apparentemente insormontabili. In questi casi una buona dose di fortuna è tutto ciò che serve per arrivare, sacrificando non meno di due vite, al confine col prossimo livello, ma è proprio in questa occasione che anche il più mastodontico dei fondoschiena diventa inutile. Gli ultimi tre nemici finali infatti sono così coriacei ed aggressivi da sembrare concepiti unicamente per privarvi di un paio di crediti, indipendentemente dalla vostra bravura. Per quanto ci si impegni ad evitare ora una pioggia di raggi laser, ora un grappolo di missili a ricerca calorica, ora una mina vagante, prima a poi si finisce sempre in quel maledetto punto dello schermo dove contemporaneamente convergono tutti e tre i suddetti attacchi senza lasciare alcuna via di fuga. Ma una spiegazione a tanta ostilità esiste ed è riconducibile alla possibilità di giocare in coppia. E' evidente, sin dall'inizio, che gli schemi d'attacco sono più adatti a un doppio piuttosto che ad un singolo, con formazioni che potrebbero essere eliminate del tutto solo con l'aiuto di una seconda astronave amica e ancora, con gli attacchi dei nemici finali che verrebbero equamente distribuiti fra due caccia dando maggior respiro all'azione e così via... In pratica Taito pare abbia preferito modellare l'azione unicamente intorno al gioco in coppia, senza minimamente considerare il giocatore solitario magari prevedendo un'apposita modalità più "clemente". Potrà sembrare paradossale, ma nonostante queste difficoltà, ***Ray Storm*** si può risolvere alla prima partita anche da soli. Già, grazie ai crediti. Non che siano infiniti, per fortuna, ma comunque in numero sufficiente (9) da consentire di vedere subito il finale (anzi, i finali visto che sono due, uno per ogni modalità di gioco) con un minimo di impegno. Attraversare i sette livelli di gioco (pochi certo, ma vari ed avvincenti) non è propriamente coma percorrere una Parigi-Dakar e ciò contribuisce ad accorciare notevolmente la longevità del prodotto. Insomma, ***Ray Storm*** è un gioco impossibile che si risolve alla prima partita. Peccato, aveva tutte le carte in regola per diventare il paradigma di questo genere su PlayStation.

MORPHEUS

QUESTI BOSS FINALI SONO DAVVERO MASSIVI...





Commento **Certo, si poteva pretendere qualcosa di più longevo considerato il supporto digitale, ma negare per questo un buon voto a *Ray Storm* sarebbe eccessivamente spocchioso ed irriverente. Ciò che importa è che Taito sia riuscita finalmente dove altri hanno miseramente fallito (abbiamo aspettato due anni!), realizzando un ottimo shoot'em up poligonale per PlayStation e rilanciando così alla grande un genere ormai dato quasi per estinto.**

Pro...

- *Grafica da urlo*
- *Immediatamente coinvolgente*

Contro...

- *Troppo facile, ma anche...*
- *...troppo difficile*

La Pagella...

Grafica	**95**
Sonoro	**92**
Giocabilità	**89**
Longevità	**70**
Originalità	**80**

85

Dark Forces

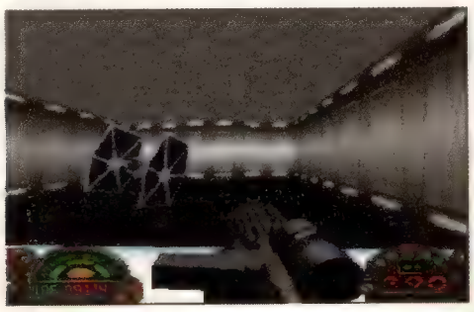
Le scene animate e le varie introduzioni pretendono di dare spessore cinematografico a un modesto sparacchino piu' volte posticipato.

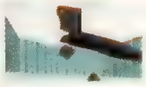
A poche settimane dal ritorno sul grande schermo della trilogia di *Guerre Stellari*, LucasArts festeggia il ventennale proponendo su PlayStation *Dark Forces*, uno shooter prospettico sulla falsariga di *Doom*, titolo che sulle effimere scene videoudiche per PC ha vissuto una quindicina di minuti di gloria. Dopo la tragica parentesi *Rebel Assault II*, torniamo a combattere nelle fila dell'Alleanza Ribelle in soggettiva. Dal punto di vista cronologico, gli eventi narrati in *Dark Forces* si svolgono parallelamente a quelli del primo episodio cinematografico, ma da un'altra parte della galassia. In altri termini, l'ultima produzione LucasArts è uno spin-off, ossia un videogioco che si ispira a un certo universo fiction ma non è tratto direttamente da alcun film o libro. Nei panni di Kyle Katarn, un agente segreto reclutato dalle forze ribelli guidate da Mon Mothma, dovremo fermare le forze Imperiali al lavoro su una micidiale arma segreta in grado di spezzare le reni ai Ribelli. In "concreto" il nostro compito consisterà nel recuperare i piani del letale progetto che si trovano nascosti a bordo dell'Avenger, uno dei poderosi Star Destroyer dell'Impero. Pur essendo caratterizzato da sezioni arcade e combattimenti non meno violenti di quelli apprezzati in *Doom*, *Dark Forces* richiede al giocatore una pianificazione attenta delle mosse, nonché la necessità di elaborare una strategia convincente, elemento se non del tutto assente di certo poco rilevante in *Doom*. Non dovrete limitarvi a sparare come dei forsennati a tutto ciò che si muove, ma scoprire i piani segreti relativi alla costruzione della nuova Morte Nera e alla creazione di una nuova razza di guerrieri cyborg apparentemente invincibili, i Dark Trooper, sviluppati dal genio del male Ammiraglio Mon Mohc. Tradotto in soldoni, *Dark Forces* include quattordici livelli o missioni, introdotte da scene animate e da un briefing del comandante delle truppe Ribelli, Jan Ors. Butta bene? Er, solo sulla carta.

Titolo : Dark Forces
Casa : LucasArts/Virgin
Versione : Europea
N° Giocatori: 1
Genere : Sparatutto

A New Hope

A differenza di *Doom* e *Final Doom*, in *Dark Forces* l'aspetto strategico è decisamente più rilevante, i livelli sono molto meno lineari e la fase di esplorazione ha un ruolo decisivo. Ma se lo shooter lucasiano appare strutturalmente superiore al primo titolo id, è d'altra parte terribilmente datato se confrontato all'offerta più recente (*Disruptor* o *Tenka*). Le varie locazioni sono propriamente tridimensionali, laddove in *Doom* erano in pseudo-3D. Questo significa che in *Dark Forces* i livelli hanno più piani intersecanti, con tunnel e soppalchi che simulano in modo davvero realistico la profondità. Spesso l'individuazione di stanze segrete comporta il passaggio attraverso corridoi a prima vista invisibili od occultati da finte pareti. Sebbene i giocatori non abbiano la possibilità di orientare lo sguardo in qualsiasi direzione, è comunque contemplata la modificazione in tempo reale della prospettiva. Questa opzione risulta assolutamente indispensabile durante gli attac-



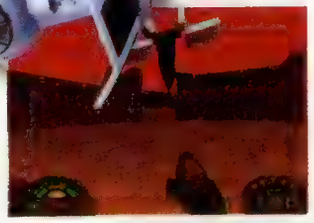


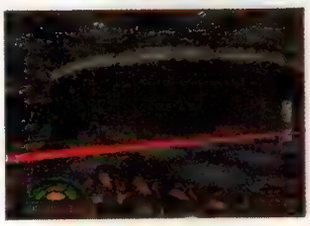
chi, che tendono a farsi caotici e confusionari, specie nei livelli avanzati. Uno dei punti di forza del gioco - forse l'unico - è rappresentato dalla varietà dei personaggi e dell'arsenale: oltre venti tipi di avversari differenti e nove armi selezionabili. Non mancano "cameo" celebri, a riprova del fatto che l'interazione tra film e videogiochi è una costante dell'industria culturale contemporanea: nel corso dell'avventura elettronica, Kyle incontra Principessa Leila, Mon Mothma, Boba Fett e Jabba The Hut. Se i livelli sono generalmente più estesi e originali rispetto a quelli di ***Doom***, gli effetti di spixellizzazione risultano davvero insopportabili. Basta avvicinarsi alle pareti e agli avversari perché questi si scompongano in un mosaico di pixel. Un'immagine fotorealistica si morpha in un quadro cubista e se questo potrà affascinare Zeri, un videogiocatore esigente non potrà che scuotere il capo e singhiozzare amaramente sulle immagini di ***Turok*** e ***Doom 64*** per N64. Se la spixellizzazione è drammatica, in compenso lo scrolling è tragico. Nei livelli esterni e in generale quando lo schermo si riempie di oggetti, l'azione rallenta e i personaggi si muovono a scatti, rendendo l'esperienza videoludica tutt'altro che gratificante. Considerando che in titoli come ***Blam!*** o il citato ***Disruptor*** questo non accade (o almeno non con questa frequenza) non si può che imputare ai programmatori una certa incapacità che altrimenti andrebbe attribuita ad eventuali limiti dell'hardware Sony. A parte questo, l'aspetto estetico è accettabile: ***Dark Forces*** ripropone il look e l'atmosfera dei film a cui fa riferimento in modo abbastanza fedele. Oltre alle classiche guardie imperiali, Kyle è minacciato da una serie di mostri orribili, come Dianoga, un verme che vive nelle fogne (incontrato in *Guerre Stellari*), le guardie di Jabba the Hutt presenti in uno dei livelli avanzati e i trandoshiani, rettili alla *Visitors* che avevamo visto ne *L'Impero Colpisce Ancora*.

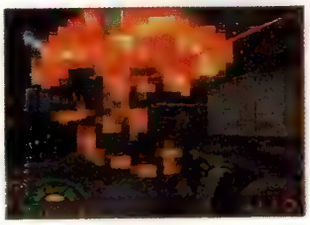
Take a Walk on the Dark Side

Kyle possiede un buon numero di armi, tra cui sei differenti fucili laser che si distinguono per potenza di fuoco. Alcuni sono automatici, altri invece a colpo singolo. Mitici davvero i fucili a colpo multiplo, come il cannone al plasma che spara quattro sfere energetiche alla volta. Utilissimi i detonatori tecnici e le mine, che consentono di eliminare gli avversari da una certa distanza. I primi possono essere programmati per esplodere fino a tre secondi dopo la loro accensione. Le mine possono agire ad impatto oppure detonate per mezzo di un sensore di movimento. E' essenziale limitare i colpi ed evitare sprechi: le munizioni non sono abbondanti ergo vanno usate con parsimonia. I proiettili possono essere sottratti ai soldati imperiali una volta freddati (i soldati, le munizioni!). Nella migliore tradizione degli sparacchini in soggettiva non mancano dozzine di power-up iconici, tra cui l'energy pack, lo scudo (che funziona solo contro i colpi avversari ma è inutile nel caso di cadute da una certa altezza), il respiratore (indispensabile nei livelli invasi da gas tossico), calzature anti-scivolo (per i livelli ghiacciati), lampade a mano e occhiali a raggi infrarossi (utili nelle sezioni non illuminate). Nonostante la varietà, *Dark Forces* resta un gioco assolutamente fallimentare dal punto di vista ludico. Un metodo di comandi scarsamente immediato (cambiare arma durante un attacco è esasperante) e un design estetico datato non contribuiscono certamente a risollevare le sorti di un gioco concettualmente superato. Paradossalmente, il primissimo *Doom* si pone almeno un gradino al di sopra dello shooter lucasiano, sia per quanto concerne il divertimento, sia a livello tecnico. A peggiorare la situazione, ***Dark Forces*** è privo dell'opzione di link-up, ormai diventato elemento "di serie" di questo genere di giochi: una deficienza grave che riduce notevolmente la longevità del prodotto. Certo, l'originalità della storia e la varietà delle missioni suppliscono al difetto, ma l'assenza si sente moltissimo. E' un peccato, perché il potenziale di ***Dark Forces*** era davvero massivo.

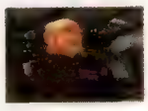
J.A.







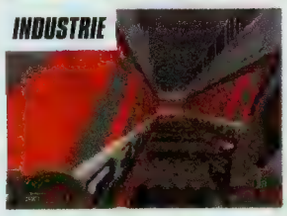
Lo sapevate che l'Executor, il vascello di Darth Cader, lungo otto chilometri, può trasportare fino a 280.000 truppe imperiali, è equipaggiato da 500 batterie laser e possiede 250 cannoni ionici? Beh, adesso lo sapete...



ARTE DARK

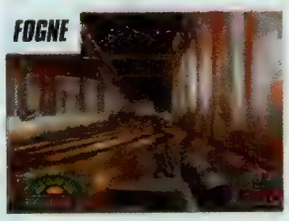
HOTH

INDUSTRIE



MINIERE

FOGNE



INCROCIATORE IMPERIALE

Dark Forces include 14 livelli, esteticamente eterogenei e pieni di sorprese, ma soprattutto estesi se rapportati a quelli di ***Doom***. Le locazioni sono disparate: si passa dalle fogne infestate da mostri vermiformi agli incrociatori imperiali. Tra i cattivi del gioco segnaliamo gli *stoormtroppers*, gli *imperial commando*, i *probe droid* e gli ufficiali imperiali. Più avanti faremo conoscenza dei droidi più agili e deleteri, dei *gran* e dei malvagi *trandoshani*.

Commento **Datato e approssimativo, *Dark Forces* rappresenta un passo indietro per LucasArts. Non aggiunge assolutamente nulla al genere degli sparatutto in soggettiva e si distingue solo per l'originalità delle locazioni e per l'eterogeneità delle missioni. Tecnicamente scarso - lo scrolling sciatto e la spiexellazione sono inaccettabili - rappresenta un titolo che consigliamo solo agli estimatori di *Guerre Stellari*.**

Pro...

- *Ricrea l'atmosfera di Guerre Stellari*
- *Livelli estesi e differenziati graficamente*

Contro...

- *Scrolling lento e scattoso*
- *Animazioni a tratti caotiche*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**63**
Longevità	**62**
Originalità	**70**

59

Air Grave

Analizzando l'attuale offerta di shoot'em up per PlayStation, non c'è molto da stare allegri. Se si escludono gli ottimi *X2* di Team 17 e *Ray Storm* di Taito (recensito su questo stesso numero), il genere degli sparatutto sembra ancora perso nell'affannosa ricerca del suo paradigma per il sistema Sony ed eccetto *Galaxian 3* e *Starblade Alfa* (che ne sono un po' una variante in soggettiva), non si può certo dire che abbia assimilato le direttive trendiste imposte dalla grafica poligonale. Nonostante i prossimi titoli promettano il tanto atteso upgrade in questo genere videoludico (mi riferisco ovviamente a *Zauver* di Squaresoft e *Xevious 3D* di Namco), il presente resta ancora saldamente ancorato al passato a 16-bit o meglio, al "peggio" del passato a 16-bit (non dimentichiamoci che il non plus ultra degli shoot'em up, *Thunder Force IV* di Tecnosoft, girava su un MegaDrive, per non parlare dei titoli per PC-Engine) e questo *Air Grave* ne è la conferma più triste.
Prodotto e realizzato da Santos, *Air Grave* si ispira palesemente a uno dei primi shoot'em up usciti per il 32-bit di Sony (e ancor prima in sala giochi) cioè al sempreverde *Raiden Project* di Seibu, riproponendone le caratteristiche strutturali (scrolling verticale, tipo di armamento ecc...) e aggiungendovi qualche effetto tridimensionale-che-non-fa-mai-male. Una buona idea certamente (è sempre buona l'idea di prendere ispirazione dai classici, si chiamano così per questo), ma la clonazione è miseramente fallita.

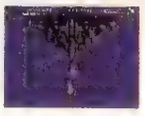
Titolo : Air Grave
Casa : Santos
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto

Why, "Perché"?

Il motivo di tale fallimento è evidente sin dalla prima partita. Dopo una bellissima schermata in *hi-res* in cui è possibile scorrere e ruotare i quattro velivoli selezionabili, splendidamente realizzati in finissimo 3D *gouraud shaded* e dopo un brefing pre-volo realizzato sempre in 3D con tanto di schemi, diagrammi e "consigli dalla regia" in lingua giapponese, le aspettative e l'hype, ormai schizzate a mille, vengono immediatamente polverizzate dal gioco vero e proprio. Grafica bidimensionale, pochi colori, rallentamenti a go-go, schemi d'attacco triti e ritriti, nemici sempre uguali e sonoro insignificante (un backgroud musicale "significativo" è quello che si continua a fischiettare mentre ci si fa la doccia...), sono fattori che fanno letteralmente cadere le braccia a terra e che probabilmente, senza quell'introduzione sofisticata, avrebbero sortito un effetto meno deleterio. Fermo restando che la grafica 2D non sia necessariamente un male di per sé, l'impiego in questo *Air Grave* è assolutamente insignificante in quanto afflitta da animazioni pressoché inesistenti (fatta eccezione per qualche effetto di rotazione e zoom) e da evidenti rallentamenti, o forse sarebbe meglio definirli "blocchi", in occasione dei ripetuti accessi al CD per caricare parti nuove dei fondali o i boss di fine livello. Spesso infatti l'azione arranca anche se su schermo non vi sono che un paio di minuscoli sprites, solo per passare al di sotto di una coltre di nubi (ergo, aggiornamento del fondale) o per l'approssimarsi di una grossa fetta di background appena estrapolata da CD. In altri casi, invece, le situazioni più infuocate risultano sorprendente immuni da rallentamenti. Insomma, Santos ha fatto un vero casino con la gestione del CD, esattamente l'opposto di ciò che quegli eclettici di Team 17 sono riusciti ad ottenere con *X2*.

Capa, dove hai messo il poligono?

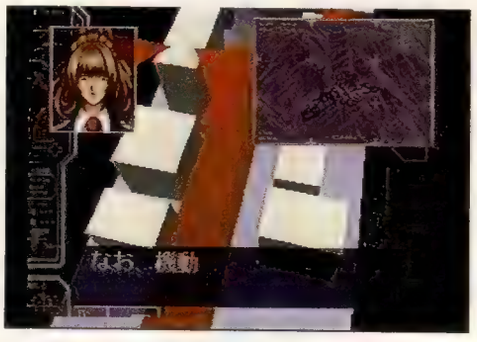
L'impiego della grafica poligonale in *Air Grave* è quantomeno bizzarro e futile. Oltre al brefing, di cui ho già parlato, anche i nemici finali sono realizzati interamente da poligoni, ma per qualche strana ragione, Santos ha reso questo aspetto pressoché impercettibile. Poco prima dello scontro di fine livello, una bella sequenza in 3D in tempo reale introduce il boss finale (nella maggior parte dei casi si tratta di enormi astronavi simili a bombardieri) con zoomate, rotazioni e quant'altro ne mostri le forme da più angolazioni possibili, il tutto accompagnato da dati in sovrimpressione circa armamenti, fonte energetica, tipo di propulsione e così via. Dopo tanta meraviglia, il boss si piazza placidamente sul fondale bidimensionale offrendo alla vista solo la parte superiore e annullando così gli effetti grafici che la sua composizione poligonale offrirebbe. E' indubbio che i programmatori abbiano voluto impiegare il 3D solo per "introdurre" il boss invece che per rappresentarlo durante il gioco, ma così facendo hanno da un lato ottenuto dei pessimi boss bidimensionali afflitti dalla scarsa definizione intrinseca delle texture e dall'altro hanno nuovamente disilluso le aspettative del videoplayer maturate durante l'intro poligonale.
Per capire meglio quanto sia deludente questa scelta grafica, date un'occhiata alle foto...

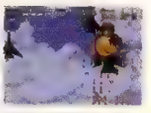


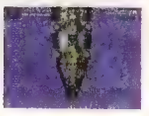
La Solita Fuffa

Se la grafica delude non si può certo dire che la giocabilità di *Air Grave* la compensi. Afflitti da una ripetitività cronica, i sette livelli di gioco si susseguono senza imprevisti, sorprese o quant'altro li distingua l'uno dall'altro al di là dei differenti fondali. Si comincia, si raccolgono un paio di up-grade, si tostano i soliti elicotterini e carrarmati in classico ordine d'apparizione, si abbatte qualche postazione a terra e si arriva al nemico finale che, come tutti gli altri boss, non fa altro che sputare fuoco dalle miriadi di torrette poste sulle ali (ricordo che si tratta per lo più di bombardieri futuristici) volteggiando da destra a sinistra e viceversa, fino a quando non viene abbattuto. Tutto qui? Già, tutto qui. In un'intera sessione di gioco non accade assolutamente nulla che smorzi la monotonia dell'azione la quale accompagna il giocatore, fra uno sbadiglio, una grattata di panza e qualche rutto, fino allo scontro finale (sempre che si resista dal resettare la console e spezzare il CD col ginocchio).
E per concludere in bellezza che dire dei numerosi crediti (infiniti se si setta il gioco a livello easy) che consentono di risolvere il gioco alla primissima partita? Forse è meglio fermarsi qui: tanto avete capito e io ho lasciato *Ray Storm* in pausa per troppo tempo per cui torno a giocarci...

MORPHEUS







Bellissima l'idea del brefing, peccato che il gioco non ne sia all'altezza...

Commento **Grafica scarna, pesanti rallentamenti, struttura di gioco ammuffita, longevità inesistente... Queste poche parole sono utili per riassumere il quadro relativo a questo *Air Grave* che, speriamo, resti l'ultimo esemplare della vecchia generazione di shooter per PlayStation.**

Pro...

- *L'idea del brefing in 3D è buona*
- *Controllo ottimale*

Contro...

- *Pessima gestione del CD*
- *Niente di nuovo in qualsiasi senso*

La Pagella...

Grafica : **70**
Sonoro : **60**
Giocabilità : **50**
Longevità : **40**
Originalità : **18**

60

NEWEL SRL
DISTRIBUZIONE
computers e videogames

Per rafforzare la sua rete vendita la società Newel s.r.l.

CERCA

AGENTI/RAPPRESENTANTI

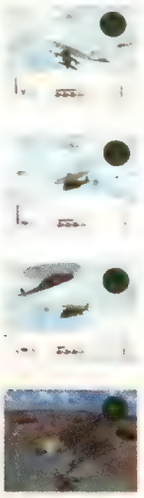
PROFILO: **25/35 anni,** appassionato di videogames e con buone conoscenze tecniche del prodotto; dotato di senso del servizio, di responsabilità, del commercio, intraprendente e disponibile al lavoro d'équipe con forte spirito di squadra, vitale con spiccate attitudini alla vendita, attento alle esigenze dei clienti, rigoroso e preciso.

MISSIONE: dopo un periodo di formazione presso la sede della società per ampliare le conoscenze tecniche e/o gestionali, avrà il compito di gestire autonomamente un portafoglio clienti; consiglierà il cliente (rivenditore) nella sua scelta del prodotto; in termini di fatturato sarà il vero ed unico responsabile della sua zona regionale, direttamente a contatto con il direttore vendite; in base alle prospettive di sviluppo in Italia della nostra società, le qualità manageriali dei candidati più intraprendenti permetteranno una evoluzione verso la posizione di Responsabile di Regione.

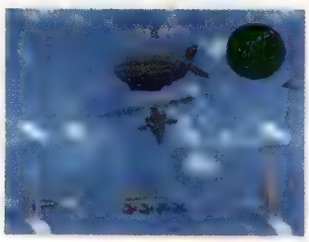
Se questa posizione Vi appassiona, indirizzate una lettera manoscritta più curriculum vitae e foto precisando il mese e la rivista sulla quale è apparsa l'inserzione, a:

Newel s.r.l. - Roberto Dibitonto - rif.1
via Ugo La Malfa, 134 (ex via Po)
20032 Cormano (MI)

Strikepoint
The Hex Missions



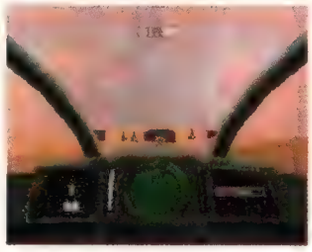
Certi avvenimenti nella vita sono proprio inevitabili. Per quanto possiate stare attenti infatti bene o male vi troverete sempre con un lato dei toast un po' bruciacchiato. I vigili faranno la loro comparsa dal nulla ogni qual volta metterete la vostra macchina in divieto di sosta e le organizzazioni terroristiche cercheranno sempre di allungare le loro sporche grinfie sul mondo intero. In *StrikePoint* il gruppo in questione è costituito dagli Hex, una società segreta che ha installato una serie di basi denominate Shockwave allo scopo di alterare l'ecosistema terrestre. Motivo? Beh, la solita idea fissa del dominio del mondo alla quale si affianca però una fastidiosa "febbre da fieno" che colpisce ogni primavera il capoccia della banda. Nonostante i grandi benefici che un simile cambiamento potrebbe portare alle centinaia di persone che soffrono di allergie, il consiglio superiore per la difesa della Terra ha deciso di stroncare sul nascere quest'ennesima minaccia e per far cii ha formato gli StrikePoint, una task force munita di sofisticatissimi elicotteri con i quali voi, i soliti eroi di turno, dovrete riuscire a disattivare le varie installazioni prima che gli Hex possano mettere in atto il loro folle piano. Davvero una bella storia! Etchù!.



Titolo : **StrikePoint**
Casa : **Elite**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sparatutto**

Io e il mio Pullman

Grazie ad un sistema che permette di controllare indipendentemente l'angolo di rotazione e la velocità dei rotori gli elicotteri sono stati spesso impiegati in azioni dove fosse necessaria una grande agilità coadiuvata da una buona potenza di fuoco. Purtroppo queste non sono le stesse sensazioni che si provano giocando a *StrikePoint* visto che, a conti fatti, il nostro mezzo più che come un veloce e agile Apache si comporta come un pullman della Stie imbottigliato in mezzo al traffico milanese. Questo fatto rende piuttosto difficile riuscire a inquadrare con una certa precisione le varie installazioni nemiche con il risultato di rendere i vari *rendez vous* più simili a esami di scuola guida che non a vere e proprie azioni di guerra. Grazie al cielo le prestazioni velocistiche del nostro potente mezzo saranno controbilanciate dall'ottima fatture degli interni e dal cruscotto ottimamente disegnato dal quale potremo carpire un'infinità di informazioni quali il tempo rimasto per completare la missione, la posizione dei vari nemici, la velocità, l'energia disponibile, il numero di vite rimasto e così via. Per quel che riguarda invece il sistema d'armi a disposizione, *StrikePoint* si avvale di un sistema di puntamento automatico costituito da un mirino che lemme lemme e scatto scatto andrà adinquadrare il vostro bersaglio. Tutto quello che dovrete fare quindi non sarà altro che centrare l'obiettivo davanti a voi, aspettare che la croce ci si posizioni sopra e aprire il fuoco con il cannone o con qualsiasi altro tipo di arma selezionata. Potrete così assistere alle consuete serie di



esplosioni che, in questo caso però, si ridurranno a qualche misero effetto di luce, un paio di sintesi e due o tre poligoni che voleranno qua e là per lo schermo.

Fry Baby Fry

Da quanto detto finora *StrikePoint* potrebbe anche sembrare un gioco come tanti altri, tuttavia ci sono un paio di elementi che lo collocano ben al di sotto della soglia di decenza, il primo dei quali è senza dubbio la scarsa qualità tecnica. Tralasciando infatti la meccanica di gioco piuttosto monotona e lo scrolling dello schermo discretamente lento e scattoso, la grafica del gioco risulta priva di definizione e questo sia per i vari veicoli che per i fondali. Certo, ad essere proprio onesti direi che la parola "fondali" è un po' esagerata. Le pianure, i laghi e le colline sono infatti costituiti da un mosaico di colori che, con un po' di fantasia, dovrebbero rappresentare le rocce , l'acqua e la terra. Detto ciò è possibile che da qualche parte nel gioco ci sia, ben nascosto, un elemento interessante e degno di nota; purtroppo il mio stomaco ha ceduto prima convincendomi così a relegare questo titolo nel limbo dei videogames dei quali spero ardentemente nessuno abbia la folle idea di tirare fuori un seguito!

SHOGUN

Le frecce verdi che vedete nella foto qui sotto indicano la posizione dell'obiettivo della vostra missione.

Commento ***StrikePoint*** **non propone nulla di nuovo al videogiocatore ma questo fatto di per sé non è un crimine. Ciò su cui però non si può sorvolare in questo caso è il basso livello qualitativo del prodotto in questione che, a causa di evidenti lacune tecniche, non riesce nemmeno a entrare nella categoria dei giochi senza infamia né lode.**

Pro...

- *Buon numero di missioni*
- *Vi farà venir voglia di studiare*

Contro...

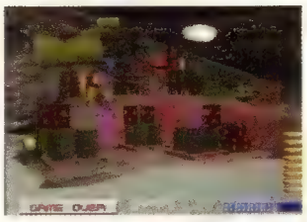
- *Realizzazione tecnica mediocre*
- *Per giocarci vi chiederanno soldi*

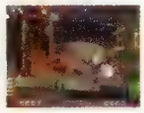
La Pagella...

Grafica : **54**
Sonoro : **61**
Giocabilità : **55**
Longevità : **56**
Originalità : **45**

52

Area 51





L'incredibile successo di *X-Files* ha portato alla ribalta le vecchie storie di cospirazioni ad opera di sedicenti generali alle quali si sono poi aggiunte varie sindromi da invasione aliena. Di tutte le storie di UFO l'incidente di Roswell è, sicuramente, il più famoso ed è proprio su questo fantomatico evento che i ragazzi della GT Interactive hanno deciso di sviluppare questo loro ultimo game. A differenza di molti altri titoli similari *Area 51* parte dalla premessa che gli alieni siano già atterrati sul nostro pianeta anche se non per loro scelta. Una specie di strane creature con la foggia di rettili è infatti precipitata con la propria astronave subito fuori Roswell e così i simpatici visitors hanno deciso di infiltrarsi all'interno della base militare lì vicino mutando i soldati presenti all'interno del complesso in zombie pronti a morire per difendere il loro nuovo, inumano, signore. Ovviamente il Pentagono, informato dell'invasione aliena, ha deciso di inviare sul posto una task force di marine iper-addestrati (gli STARR) con il compito di riconquistare il complesso costato miliardi ai poveri contribuenti americani. Così, seguendo le orme di titoli quali *Operation Wolf*, *Virtua Cop* e *Time Crisis*, *Area 51* si propone come l'ennesimo *shooting game* in prima persona nel quale, al comando di uno dei soldati sopra citati, dovremo riuscire ad eliminare il solito gruppo di perfidi alieni. A questo punto mi sorge spontanea una domando: ma non l'era miha un manihino?

UFO Robot

La struttura di gioco di *Area 51* è costituita da una base treddi all'interno della quale verremo portati a zonzo da una telecamera che seguirà il solito percorso predefinito. Così come nel secondo stage di *Die Hard*, l'intero complesso è stato creato tramite l'ausilio della grafica poligonale solo che qui, a differenza del game targato Fox Interactive, le varie locazioni risultano molto più varie e dettagliate grazie a un gran numero di stanze, corridoi ed ambientazioni esterne che per l'occasione sono state interamente renderizzate. Come capita nella maggior parte di questi game, il percorso che il nostro prode fighter si troverà a dover seguire non potrà quindi essere modificato e, nonostante la presenza di una buona quantità di sequenze animate, tutto quello che potremo fare non sarà altro che blastere gli alieni prima che questi, scocciati, non decidano di scaricarci addosso tutto il loro maledettissimo arsenale!

Gira l'angolo!

A differenza dei terroristi presenti in *Virtua Cop* e *Time Crisis*, i vari zombie, gli uomini della STARR e le truppe aliene presenti in *Area 51* sono stati realizzati tramite una serie di attori digitalizzati che sono stati poi collocati sull'area di gioco. Le varie animazioni risultano quindi molto poco fluide e anche la loro varietà è nettamente inferiore rispetto a quella delle varie controparti poligonali. Fortunatamente l'azione di gioco è discretamente frenetica grazie anche alla possibilità di utilizzare, oltre al classico pad, buona parte delle pistole attualmente in circolazione per la PlayStation. Detto ciò, nonostante l'ambientazione discretamente avvincente e la varietà delle locazioni, quest'ultimo game targato GT presenta alcuni difetti che ne minano, ahimé, la giocabilità. Tralasciando infatti le varie animazioni dobbiamo constatare come diversi passaggi e schemi risultino molto confusionari a causa della gran mole di avversari presenti sullo schermo e della scarsa definizione dei vari avversari. Ciò rende alcuni livelli incredibilmente caotici, per non dire ingiocabili, impedendo di fatto al player di inquadrare con sufficiente precisione i bersagli da colpire. Si generano così situazioni piuttosto frustranti dove, per quanto ci si sbatta, appare praticamente impossibile riuscire a eliminare quei maledetti alieni prima che questi aprano il fuoco contro di noi. Il fatto potrebbe ancora essere trascurabile se si verificasse raramente nel corso della partita, ma quando questo genere di inconvenienti comincia ad apparire dieci o quindici volte a match mi sembra davvero troppo...

SHOGUN

Commento **Con *Area 51* i ragazzi della GT hanno tentato di rinverdire i fasti degli shooting game fondendo una meccanica di gioco ampiamente collaudata con un'ambientazione di sicuro effetto. Purtroppo l'esperimento è riuscito solo parzialmente a causa della realizzazione tecnica del prodotto che miscela fondali di buona fattura con sprite grezzi e scarsamente animati. Ci troviamo quindi di fronte a un titolo tutto sommato sufficiente che però non mi sento comunque di consigliare, soprattutto con l'imminente uscita di *Time Crisis*.**

Titolo : **Area 51**
Casa : **GT Interactive**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sparatutto**

Pro...
- *Fondali ben definiti*
- *Certe sequenze sono di ottima fattura*

Contro...
- *Meccanica di gioco troppo lineare*
- *Animazioni sotto la media*

La Pagella...

Grafica : **65**
Sonoro : **62**
Giocabilità : **64**
Longevità : **66**
Originalità : **60**

63

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Nonostante non sia un grosso consumatore di cheat e code assortiti devo ammettere che, in alcuni casi, l'uso delle gabole risulta davvero provvidenziale. Sempre pió spesso ormai le varie software house si sono impegnate nella realizzazione di titoli, non solo incredibilmente complessi ma anche molto, molto bast*i. Sembra quasi che lo facciano apposta! Vabbé che i giochi non si devono finire in un paio di giorni ma anche venire sistematicamente massacrati ogni qual volta si accende la console non è proprio il massimo della vita! Insomma guys, vediamo di darci una regolata, ecchekatz... Scaricate le tensioni di un'altra dura giornata di riposo, vi lascio alla vostra rubrica preferita, ben conscio del fatto che, per quanti trucchi possa pubblicare, ci sarà sempre qualcuno che riuscirà a tirar fuori un nuovo e fiammante game sul quale il sottoscritto non sa una benamata fava...**

Fabio Ravetto

NBA In the Zone 2

VERSIONE EUROPEA

All-Star Team

Nella schermata con il titolo del gioco premete e tenete premuti i tasti: R2, L1, SELECT e START. Una volta nella schermata di selezione della squadra dovreste essere in grado di selezionare anche l'All-Star Team.

WipEout 2097 ReLoaded

VERSIONE EUROPEA

I primi tre code sono accessibili dal menù delle opzioni di inizio game (quello, per intenderci, dal quale voi selezionate la modalità di gioco, il team e il tracciato) tenendo premuti i tasti L1, R1 e SELECT ed eseguendo quindi le varie pressioni. Tutti gli altri invece potranno essere attivati in un qualsiasi momento della corsa.

Piranha Ship

Tenendo pigiati i bottoni sopra citati (cavoli, ho fatto anche la rima!) premete: X, X, X, X, ●, ▲ e ■. Fatto ciò andate nella schermata di selezione del team e... Ta-dah! Verrete immediatamente ricompensati con il fantastico, incredibile, ultra-esoterico Piranha! Grazie grazie...

Phantom Class

Una volta premuti i tasti L1, R1 e SELECT pigiate: ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●. Ora andate di corsa nella schermata di selezione del tracciato dove potrete cimentarvi con la fantomatica Phantom Class (beh, questa me la potevo anche risparmiare).

Track Cheat

Come al solito premete e tenete premuti i tasti R1, L1 e SELECT quindi pigiate: ■, ●, ▲, ● e ■. Questo code vi consentirà di gareggiare su un qualunque tracciato pur rimanendo sempre nella Vector Class. Così facendo avrete modi di allenarvi a dovere su qualsiasi circuito senza correre il rischio di finire atomizzati dopo la prima curva!

Fucile Mitragliatore

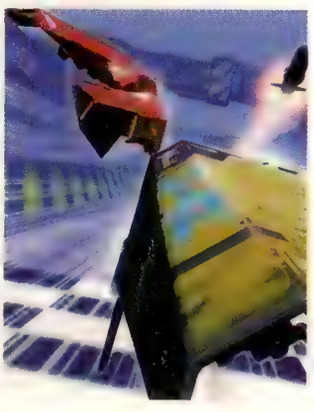
Una volta iniziata la gara mettete il gioco in Pausa e quindi premete, e tenete premuti i tasti R1, L1, e SELECT. Fatto ciò pigiate: ■, ●, X, ■, ●, X e ▲. Se avrete eseguito tutto correttamente, una volta tolta la Pausa vedrete un lampo sullo schermo ad indicare che il cheat è entrato in funzione. Da questo momento in poi vi basteré premere il pulsante di fuoco per attivare un fantastico fucile mitragliatore che, come per magilla, avré fatto la sua comparsa sul vostro mezzo. E' chiaro che usando questo codice non potrete più raccogliere altri tipi di armi tuttavia non si tratta di un grande inconveniente visto che vi basteranno un paio di colpi ben assestati del vostro nuovo giocattolo per atomizzare qualunque mezzo abbia la malaugurata idea di balzarvi davanti!

Energia Infinita

Grazie a questo semplice ma quanto mai efficace trucco non avrete più bisogno di passare dai box neanche per fare i vostri bisognini. Per ottenere un simile risultato mette il gioco in Pausa e, con i tasti L1, R1 e SELECT premuti, pigiate: ▲, X, ■, ●, ▲, X, ■, ●. Una volta tornati in pista vi accorgerete di essere diventati magicamente invincibili!

Tempo Infinito

Inserendo questo semplice code eliminerete tutte quelle maledette penalizzazioni nelle quali incapperete se vi soffermerete (leggi: andrete a cozzare) troppo in uno dei segmenti che compongono i vari tracciati. Potrete così prendervi tutto il tempo che vorrete per affrontare senza fretta e senza fallo tutte quelle maledettissime chicane senza alcuna limitazione. Per far ciò vi basterà mettere il game in Pausa e quindi, con i tasti L1, R1 e SELECT premuti, pigiare: ▲, ■, ●, X, ▲, ■, ●, X. Così, una volta tornati in pista, potrete iniziare senza remore il vostro pisolino quotidiano!



VERSIONE EUROPEA

Per giocare vestendo i panni di Fwank, posizionate il cursore su Mamma e quindi premete: L1, ●, R1, ↓, ↓, R1, ●, L1, L1. Se avrete eseguito tutto correttamente un palloncino volerà sopra la testa di Sister Magpie. Quando ciò accade spostate il cursore su di lei ed iniziate a giocare: avrete sicuramente una bella sorpresa!!

Lomax in Lemmingland

VERSIONE EUROPEA

Password

Livello	Password
1-2	▲, ▲, ●, ▲, X, X, ▲, X
1-3	■, ■, ■, ▲, X, ●, ●, X
1-4	X, X, X, ▲, X, ▲, ●, X
1-5	X, ▲, ▲, ●, ●, ■, ▲, X
1-6	■, ▲, ●, ●, ●, ■, ▲, X
2-1	X, ▲, ■, ●, X, ■, ▲, X
2-2	▲, X, X, ●, ●, ●, ▲, X
2-3	●, ●, ▲, ■, X, ▲, ▲, X
2-4	■, ●, ●, ■, ●, ▲, ▲, X
2-5	X, ●, ■, ■, X, ▲, ▲, X
2-6	■, ●, X, ■, X, ▲, ▲, X
2-7	●, ▲, ▲, X, X, ▲, ▲, X
3-1	▲, ▲, ●, X, X, ▲, ▲, X
3-2	■, ●, ■, X, ●, ●, X, X
3-3	●, ●, X, X, X, ●, X, X
3-4	X, ▲, ▲, ▲, ■, X, X, X
3-5	■, ▲, ●, ▲, ■, X, X, X
4-1	■, ■, ■, ▲, ■, ●, ▲, X
4-2	X, X, X, ▲, ■, ▲, ▲, X
4-3	X, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, X

Super Puzzle Fighter II Turbo

VERSIONE GIAPPONESE

Per Giocare come Akuma

Player One: Posizionate il cursore su Morrigan e, mentre tenete premuto il tasto SELECT, pigiate: ↓, ↓, ↓, →, →, →, ●.
Player Two: Posizionate il cursore su Felicia e, mentre tenete premuto il tasto SELECT, pigiate: ↓, ↓, ↓, →, →, →, ●.

Per Giocare come Devilot

Player One: Posizionate il cursore su Morrigan e, mentre tenete premuto il tasto SELECT, pigiate: ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓ e solo quando il timer segna 10 secondi esatti premete il ●.
Player Two: Posizionate il cursore su Morrigan e, mentre tenete premuto il tasto SELECT, pigiate: →, →, →, ↓, ↓, ↓ e solo quando il timer segna 10 secondi esatti premete ●.

Per Giocare come Hsien Ko's Sister

Player One: Posizionate il cursore su Morrigan e, mentre tenete premuto il tasto SELECT, muovete il cursore di una casella a destra e quindi premete ●.
Player Two: Posizionate il cursore su Felicia e, mentre tenete premuto il tasto SELECT, muovete il cursore di due caselle a sinistra e quindi premete ●.

Per Giocare come Anita

Player One: Posizionate il cursore su Morrigan e, mentre tenete premuto il tasto SELECT, muovete il cursore di due caselle a destra e quindi premete ●.
Player Two: Posizionate il cursore su Felicia e, mentre tenete premuto il tasto SELECT, muovete il cursore di una casella a sinistra e quindi premete ●.

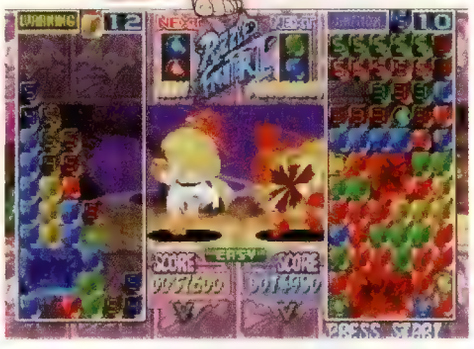
NB: I personaggi segreti sono selezionali in tutte le modalità di gioco tranne che nello *Street Puzzle Mode*.

Per Giocare contro Devilot

Per poter giocare contro Devilot dovrete riuscire a raggiungere i seguenti obiettivi prima del settimo stage senza mai continuare.
1. Sconfiggere un avversario entro un minuto in un round
2. Avere ottenuto almeno una Super Combo
3. Avere una maximum chain di 4 o più
4. Avere un Power Gem di almeno 20 unità

Per Giocare contro Dan

Per poter giocare contro Dan dovrete riuscire a raggiungere i seguenti obiettivi prima del sesto stage senza mai continuare.
1. Sconfiggere un avversario entro un minuto in un round
2. Avere ottenuto almeno una Super Combo
3. Avere una maximum chain di 4 o più
4. Avere un Power Gem di almeno 20 unità



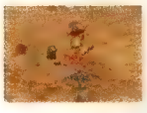
Stage Select

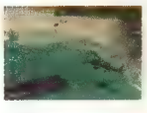
Dopo aver selezionato il vostro personaggio premete e tenete premuti i tasti: L2, R2 e SELECT e scegliete il vostro handicap. Fatto ciò, tenendo sempre premuti i tasti sopra citati, pigiate uno dei seguenti bottoni per operare la vostra scelta.

Donovan: ●
Hsien-Ko: X
Sakura: ▲
Felicia: ■
Akuma: L1
Devilot: R1
Morrigan: ↑
Chun-Li: ↓
Ryu: ←
Ken: →
Dan: Nessun Bottone

Soviet Strike

VERSIONE EUROPEA





Dalla schermata principale entrate nello screen con l'opzione di salvataggio, sotto la quale troverete un posto dov'è possibile inserire una password. Una volta qui digitate: G R A N D T H E F T. Verrete così teletrasportati automaticamente al livello Black Sea con la benza, l'armatura e le armi al massimo oltre che con due preziosissime vite!

Formula 1

VERSIONE EUROPEA

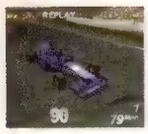
Ecco ora un update su *Formula 1* grazie al quale dovremmo riuscire a porre rimedio ai due code impazziti comparsi nella guida di qualche mese fa.

Buggy Mode

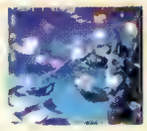
Dopo aver selezionato il vostro pilota e il tracciato, nella schermata del Prove di Qualificazione e della gara, premete e tenete premuto il tasto Select mentre pigiate: →, ↑, ▲, ←, ↑, ■, ▲.

Gibberish Mode

Dopo aver selezionato il vostro pilota e il tracciato, nella schermata del Prove di Qualificazione e della gara, premete e tenete premuto il tasto Select mentre pigiate: ←, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ■, ■.

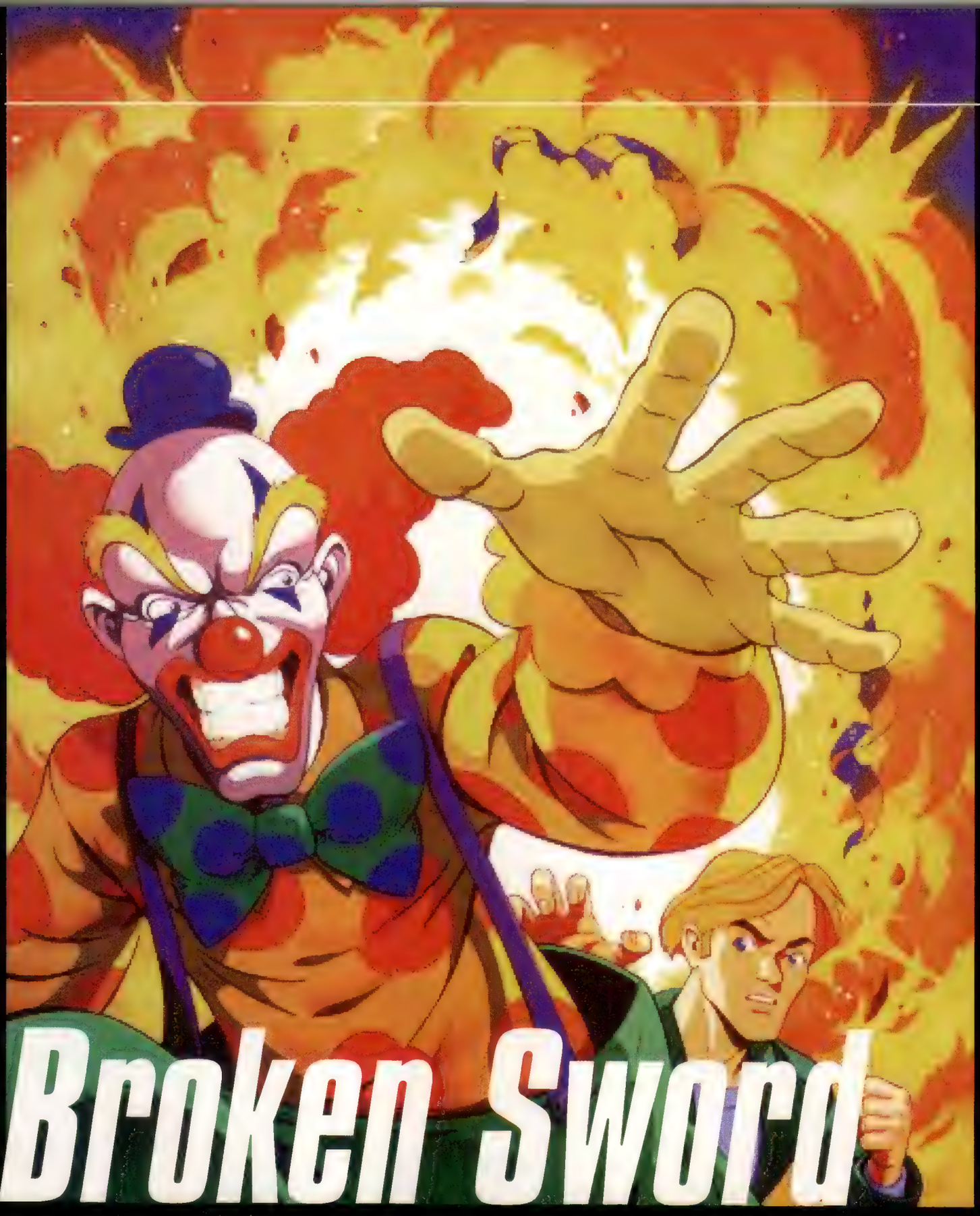


X2



VERSIONE EUROPEA

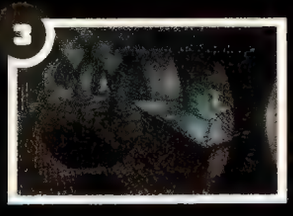
Se siete stanchi di saltare in aria ogni due per tre mettete il gioco in Pausa ed entrate nella schermata dove si controlla il volume della musica. Qui, mentre tenete premuto ■, pigiate: ●, X, ▲. Fatto ciò lasciate il tasto ■. Premete il ● e, tenendolo pigiato, schiacciate: ■, X, ▲, quindi lasciate il ●. Vi ritroverete così con l'energia al 200%!



Broken Sword

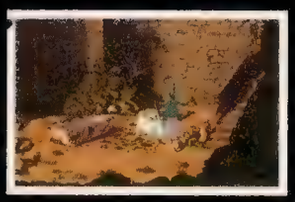
Le vacanze del buon George Stobbart sono ben lontane dall'essere quel paradiso e periodo di svago che si aspettava quando giunse a Parigi. Non appena arrivato in città il ragazzo si è trovato coinvolto in una gigantesca esplosione che lo ha reso, suo malgrado, protagonista di una pericolosissima avventura. Per sapere come uscirne avete una sola possibilità, ovvero consultare l'ennesima guida omni-comprensiva di Super PlayStation Console!

ATTO 1: PARIGI



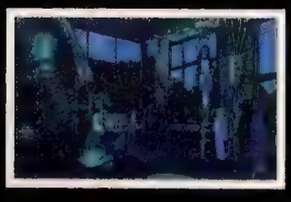
Dopo l'esplosione alzatevi dal pavimento e prendete il giornale che si trova vicino a voi. Camminate attraverso il cantiere stradale dove Stobbard sarà avvicinato da una giacchetta blu locale. Durante l'interrogatorio con Rosso rispondete di sì prima di ammettere di aver visto un clown scappare dalla scena del crimine. Quando il detective scompare, parlate con la fotografa che si trova fuori dal caffé. Dopo aver scoperto il suo nome, che per la cronaca è Nico, chiedetele qualche informazione sul clown e sulla vittima, Plantard. Insistete su questi due argomenti fino a quando la ragazza, stressata, non vi darà anche il suo numero di telefono. Fatto ciò tornate indietro verso i lavori in corso e date il giornale all'operaio. Una volta che il garzone sarà scomparso prendete la barra di metallo (quella a forma di "T") dalla sua cassetta degli attrezzi. Dirigetevi quindi verso la piazza e seguite il vicolo che termina nel background. Usate quindi la barra sul tombino e calatevi nelle fognature. Prendete il naso rosso ed esaminatelo prima di addentrarvi nella sezione successiva delle fogne, raccogliendo il materiale che si trova attaccato alle spine e il tessuto sul pavimento. Salite sulla scala vicina. Vi troverete faccia a faccia con il portinaio, quindi fategli vedere la card di Rosso per metterlo a cuccia. Mostrate quindi i resti del materiale che avete trovato nelle fogne all'uomo e, fatto ciò, continuate a domandargli della giacca fino a quando non vi darà il numero di telefono del sarto. Dite addio al portinaio mentre siete sulla porta e tornate verso il cantiere. Usate il telefono portatile dopo il buco e chiamate Nico in modo da farvi dare il suo indirizzo. Riagganciate e uscite verso destra facendo così apparire la mappa di gioco. Andate verso Rue Jarry e parlate con la fioraia chiedendole se sa dove si trova l'appartamento di Nico. Dopo che la pulzella vi avrà farfugliato qualcosa riguardo a una porta, attraversate la strada ed entrate nella porta che si trova proprio di fronte a voi. Una volta nell'appartamento mostrate a Nico il materiale raccolto e prendete la foto che lei vi darà in cambio. Mostratele il naso prima di andarvene e fare rotta verso il Risee du Monde. Entrate nel negozio di costumi e mostrate la fotografia al commesso. Chiedetegli informazioni riguardo al clown mostrandogli il tessuto e propinandogli nuovamente la foto. Il commesso vi darà così un nome: Khan. A questo punto lasciate il negozio prendendo la cicala elettrica con voi. Una volta tornati al cantiere chiamate Todryk usando il telefono portatile e chiedetegli di Khan usando l'icona della foto. Con questo nuove informazioni dirigetevi verso l'hotel Ubu e, una volta dentro, parlate con Lady Piermont facendo ben attenzione a far cadere il discorso sulla sua persona prima di mostrarle la foto. Così facendo la gentil donna si dimostrerà felicissima di aiutarvi. A questo punto alzatevi e mettetevi a parlare con l'uomo che si trova alla reception e quindi cercate di impossessarvi della chiave che si trova appesa alla parete dietro la fine del bancone; verrete così fermati dal garzone. A questo punto tornate a parlare con Lady Piermont e ditele della chiave e dell'assassino. La ragazza si darà da fare per creare un diversivo che vi consentirà di entrare in possesso della chiave non appena il ragazzo addetto alla Reception avrà lasciato la stanza. Con la chiave in vostro possesso salite le scale ed entrate nella prima porta a destra. Aprite la finestra e uscite sul davanzale camminando lungo il cornicione per poi entrare nella stanza che si trova alla vostra destra. Una volta dentro cercate di uscire dalla porta e aspettate che l'assassino entri nella stanza. Attendete che se ne vada e frugate i calzoni che si trovano sul letto. A questo punto prendete la sua Carta di Identità e il libro e quindi uscite facendo rotta verso la hall dell'hotel. Qui chiedete del commesso della cassaforte e quindi mostrategli la Carta d'Identità. Quando il ragazzo si rifiuterà di darvi il pacchetto parlate con Lady Piermont e mostratele la Carta d'Identità. Potrete così mettere le mani sul manoscritto. Una volta fatto ciò risalite le scale, entrate nelle stanza alla vostra destra e rizompate sul cornicione. Lasciate cadere il manoscritto sul terreno sottostante ed uscite dall'hotel. Verrete raggiunti e perquisiti da Flap e Guido i quali però, non trovando nulla, saranno costretti a lasciarvi liberi. Dirigetevi dietro il vicolo e prendete il manoscritto per poi far rotta verso l'appartamento di Nico dove potrete esaminare il prezioso reperto con tutta calma. A questo punto del gioco prendete la mappa e fate rotta verso il museo dove dovrete esaminare il treppiedi che si trova nel centro della stanza. Fatto ciò uscite, tornate da Nico e ditele che vi state preparando a partire per l'Irlanda. A questo punto non vi resterà altro che dirigervi verso l'aeroporto e prepararvi alla scena successiva.

ATTO 2: IRLANDA



Con un po' di fortuna dovreste essere già riusciti ad avere da Nico tutte le informazioni riguardanti un certo Peagram, in caso contrario parlate con O' Brian che potrete trovare seduto in fondo al bar. Una volta qui parlate con Maguire del Peagram e del pozzo prima di dirigervi verso MacDavitts. Parlate quindi con Ron il bracconiere prima di salutare l'allegra compagnia e quindi aspettate che piazzi la trappola sul tavolo. Quando il beota starnutisce prendete la trappola, ma attenzione: dovrete essere molto rapidi. Parlate con Sean Fitzgerarld e chiedetegli del pozzo. Quindi parlate con Doyle a proposito del Peagram, del pozzo e di Fitzgerald e offritegli una birra. Fategli un altro giro di domande quindi cercate di ottenere nuove informazioni su Fitzgerarld. Così, mentre Doyle si sta ingozzando con la birra, prendete l'asciugamano da sotto il suo gomito. Fatto ciò camminate attraverso il locale e quindi chiedete nuovamente a Fitzgerald del pozzo prima di lasciare il pub. Una volta fuori parlate con Maguire, chiedendo ancora un volta di Fitzgerald. Tornate nuovamente nel locale, dirigetevi verso Fitzgerarld e domandategli del Peagram, del pozzo e delle gemme prima di domandargli del pacchetto. Una volta che il ragazzo se ne sarà andato e che Maguire avrà fatto il suo ingresso in campo uscite e andate dietro il locale e qui spegnete la pompa della birra premendo il pulsante che si trova dopo la porta. Tornate quindi all'interno del locale e chiedete a Mick Leary un drink (attenzione, dovrete finire il contenuto del bicchiere prima di potergli chiedere un nuovo beverone). Fatto ciò mostrategli la Carta d'Identità prima di usare la trappola sulla valvola della lavastoviglie. A questo punto entrate in cantina e aprite il chiavistello tenendo la botola e quindi ritornate in strada. Dentro la cantina prendete la gemma e aprite il rubinetto per bagnare l'asciugamano. Lasciate il locale e camminate lungo il sentiero, attraverso il cancello del castello. Parlate con il contadino a proposito del rapimento di Fitzgerald quindi scalate il mucchio di fieno fino ad entrare nel castello. Inserite la Lifting Key dentro il muro e premete nel buco in cima per salire. Camminate verso la capra alla destra e non appena vi scalcia clickate sull'aratro all'estrema sinistra. Una volta intrappolata la capra camminate lungo la scala ed entrate nel buco. Prendete un po' di stucco dal sacco. Muovete poi la lastra di roccia in modo che cada sulla sabbia, dopo di che raccoglietela in modo da scoprire le forme. Usante lo stucco sui buchi e l'asciugamano bagnato sullo stucco nella sabbia (nel caso in cui l'asciugamano si fosse asciugato tornate in cantina e bagnatelo nuovamente). Fatto ciò prendete la replica e usatela nei buchi in modo da avere accesso alla stanza segreta.

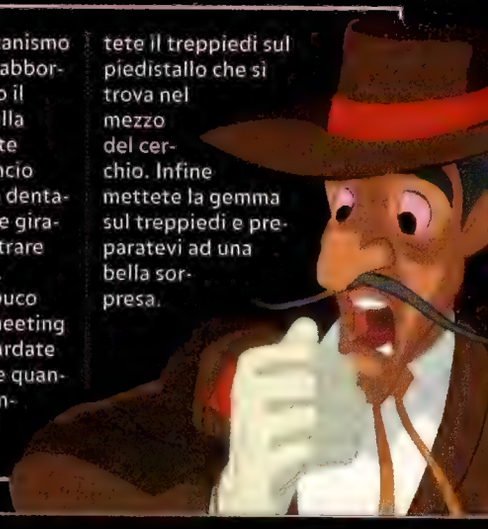
ATTO 3: PARIGI



Mostrate a Nico la gemma dopo di che uscite e fate rotta verso la stazione di polizia. Chiedete a Moue di Marquet prima di uscire per dirigervi verso l'ospedale. Una volta qui parlate con la centralinista di Marquet mostrandole la vostra Carta d'Identità dopo di che parlate con l'infermiera Grendel fino a quando non vi indicherà la direzione. Camminate lungo i corridoi parlando con Sam, l'uomo delle pulizie, prima di sbloccare la macchina. Quando Sam se ne sarà andato dirigetevi verso l'armadio, aprite la porta e prendete tutto quello che può servire ad un dottore che si rispetti. Fatto ciò tornate nella hall e parlate con il ragazzo che si trova davanti alla porta. Aspettate che il garzone finisca di parlare quindi tornate indietro nei corridoi verso la guardia e cercate di sorpassarla. Verrete fermati da un paziente. Parlate con Benior, dandogli lo strumento per la pressione. Spiegategli il suo funzionamento e ditegli di usarlo su Eric Sopwash (l'icona alla vostra destra). Camminate verso la stanza di Marquet e quindi mettetevi a parlare selezionando qualsiasi elemento di discussione che faccia la sua comparsa sullo schermo. Quando il poveretto morirà verrete automaticamente teletrasportati nell'appartamento di Nico. Attraverso la mappa fate rotta verso il museo e parlate con Lobiena a proposito del manoscritto e del cavaliere. Seppellitelo di domande fino a quando il garzone non si metterà a raccontarvi della Spagna. Aspettate quindi che la guardia si distragga e aprite la finestra e, proprio mentre il poveretto si sta dirigendo verso di voi per chiuderla ,balzate dentro il sarcofago. Quando l'irruzione ha inizio, premete la leva del totem...

ATTO 4: MONTFAUCON CATACOMBS

A questo punto parlate con il giocoliere e cercate di convincerlo a non tirare più palle. Parlate quindi con il gendarme e mostrategli il naso rosso, quindi parlate con il giocoliere e tentate di mettervi a giocare. Fatto ciò, quando sia il gendarme che il giocoliere se ne sono andati, usate la chiave delle fognature per alzare iL tombino e scendete la scala. Una volta giunti da basso esaminate l'arco che si trova alla vostra estrema destra e quindi usate la sbarra per fare un buco nello stucco. Tirate la leva. Esaminate il meccanismo al suo interno prima di abbordare la nave, muovendo il boma oltre il sentiero alla vostra destra. Abbassate quindi la catena e il gancio attaccandolo alla ruota dentata. Abbordate la barca e girate il gancio prima di entrare nella stanza successiva. Sbirciate attraverso il buco nel muro per spiare il meeting dei Templari quindi guardate nuovamente per vedere quando questi stanno lasciando la stanza. Scendete lungo i gradini e mettete il treppiedi sul piedistallo che si trova nel mezzo del cerchio. Infine mettete la gemma sul treppiedi e preparatevi ad una bella sorpresa.



ATTO 5: LA SPAGNA

Usate la valvola della pressione sulla tubatura vicino alla finestra (dove entra nella casa) prima di entrarci. Seguite quindi la strada fino a giungere dietro l'abitazione e quando i cani spaventano George e lo spingono nella hall *clickate* sull'armatura. Salite le scale e parlate con la Contessa, coprendo qualsiasi tipo di discorso possibile. Fatto ciò prendete la Bibbia dal leggio ed esaminate il disegno a quadretti che copre il piedistallo. Così, mentre Lopez sta raccogliendo i pezzi, parlate con la Contessa un'altra volta. Dopo di che dovrete riuscire a risolvere il puzzle degli scacchi. Il pezzo bianco può essere posizionato solo nella colonna di mezzo mentre il Re nero deve essere messo sotto scacco, con un alfiere in alto, un cavaliere in centro e il Re nella casella sotto il cavaliere.

ATTO 6: SIRIA

Salite i gradini che si trovano nella parte destra della scena e mostrate il libro al venditore di tappeti. Fatto ciò clickate sui gradini per salire ancora verso il club e quindi cercate di entrare nella Toilet. Leggete l'iscrizione e quindi chiedete spiegazioni a Ultar; ritornate poi in strada. Dirigetevi verso Arto, lo stalliere, che si trova vicino ai gradini a fianco del venditore di tappeti e parlate con lui. Domandate quindi a Nejo di Arto e offritegli la palla rossa. Quando lui vi chiederà se accettate l'offerta dite di si. Usate quindi la stessa frase su Arto e ritornate a parlare con Nejo. A questo punto tornate al club, date lo spazzolino al manager del locale ed entrate. Sbloccate la tenda a rullo e prendete il vestito. Uscite e ritornate alla stalla di Nejo, dove lo troverete intento a giocare con la vostra palla. Colpite il gatto e suonate la campanella che si trova sul counter. Ora prendete la statuetta rotta e usate il tessuto sui pezzi. Parlate con Duane e vendetegli la statuetta in cambio di 50 dollaroni, quindi tornate indietro al club e mostrate a Ultar la fotografia. Continuate la conversazione con Ultar fino a quando non vi offrirà di portare George alla collina della Bull's Head. Dategli i 50 dollari. Incontrerete Ultar al carro dove gli passerete la tenda. Prendete il bastoncino dal cespuglio e usatelo sulla tenda tagliata, quindi usate i due sul crepaccio sul bordo della scogliera per scendere. Esaminate il buco nella roccia fino a quando non troverete un anello: prendetelo. Mettetevi alla ricerca del corpo di Klaesner, guardate il Baphomet e con attenzione leggete l'iscrizione. Non mentite assolutamente a Khan e quando lui vi offre di lasciare andare George in cambio della sua parola, stringetegli la mano e, quando ciò accade, selezionate rapidamente il cicalino finché siete ancora ai modi gentili. Quindi, mentre Khan è ancora piegato sulle sue ginocchia saltate giù dal dirupo.

ATTO 7: LA CHIESA DI MONTFAUCON

Mostrate il calice al prete, permettendogli di pulirlo. Esaminate quindi la tomba alla vostra destra che si trova contro il muro, guardando da vicino in modo da leggere le iscrizioni. Con calma studiate poi la pergamena che si trova nella mano delle statua prima di passare ad esaminare l'oggetto con le lenti. Parlate quindi con il prete ancora una volta per riavere indietro il calice poi, una volta tornati al museo, parlate con Lobiena di Baphomet. Fatto ciò uscite e fate rotta attraverso il Baphomet Site sulla mappa di Parigi.

ATTO 8: EVACUAZIONE

Scendete i gradini dell'anticamera e clickate sulla porta alla vostra destra, il bagno. Parlate quindi con la guardia e chiedetele la chiave (usate l'icona dello spazzolino della toilette). Usate la chiave sulla porta della toilette e prendete il sapone dallo scarico. Usate la chiave sul sapone in modo da ottenere un calco e poi usate l'intonaco sul sapone. Usate il sapone sul rubinetto in modo da asciugare lo stucco e fare una copia della chiave. Una volta fuori ridate la chiave alla guardia. Ora uscite e cercate di usare la chiave nel barattolo del pittore, quindi tornate nel corridoio e chiamate Nico. Fatto ciò ritornate dal pittore e ditegli del telefono. Non appena il garzone si è allontanato intingete la chiave nella vernice in modo da farle assumere un aspetto un pochino più reale. A questo punto ritornate nell'anticamera ed esaminate il termostato che si trova sul muro di sinistra e chiedete informazioni alla guardia sul suo settaggio. Fatto ciò clickate sul termostato in modo da far scendere la temperatura, il che costringerà la guardia ad indossare i suoi bei guantini. A questo punto ritornate dalla guardia e fatevi riconsegnare la chiave e, una volta che l'avrete in mano, usatela con quella dipinta in modo da scambiarle. Date quindi la chiave pitturata alla guardia che, indossando i guanti, non si accorgerà della differenza. A questo punto cercate di usare la Excavation Key sulla porta di sinistra dopo di che chiamate Nico ancora una volta e aspettate lo svolgersi degli eventi. A questo punto tornate nel corridoio e usate la chiave per entrare nella stanza sulla sinistra. Una volta dentro usate il calice sulla toppa al piano più basso in modo da vedere la proiezione. Così facendo verrete automaticamente teletrasportati all'appartamento di Nico dal quale potrete raggiungere la Spagna attraverso la mappa dell'Europa.

ATTO 9: LA SPAGNA

Prendete lo specchio dalla stanza delle utility prima di parlare con la Contessa, quindi lasciatela e poi fate rotta attraverso il mausoleo ed esaminate la candela. Usate il gancio della finestra per chiuderla dopo di che usate il tessuto sul gancio prima di accenderlo con le candele. Fatto ciò accendete le candele con il tessuto in fiamme in modo da prendere la Stone Key. Prendete quindi la Bibbia e datela alla contessa chiedendole di dare uno sguardo alle informazioni. Parlate poi con Lopez a proposito della fonte chiedendogli specificatamente come trovarla. Prendete quindi il ramoscello dall'albero che si trova fuori dalla finestra nell'Utility Room e mostratelo a Lopez. Date poi un attento sguardo alla testa del leone, date uno strattone al dente e quindi allontanatevi in fretta. Esaminate il muro e usate lo specchio sul raggio di luce che scende dal pozzo per illuminare la serratura sul muro. Individuate la serratura toccando la porta segreta ancora una volta, dopo di che aprite la porta usando la Stone Key. Fatto ciò ritornate da Nico, andate verso l'aeroporto e prendete il prossimo volo per Bannockburn.

ATTO 10: IL TRENO

Una volta a bordo cercate di lasciare il vostro compartimento, il che vi porterà la visita di una guardia. Quando questa se n'è andata alzate e tacchi e fate rotta verso sinistra lungo il corridoio. Affrontate Guido quindi continuate la vostra scarpinata fino a quando non raggiungerete l'estremità sinistra del convoglio. Ora, una volta che George ha reagito a Eklund, ritornate verso il primo compartimento. Entrate nel secondo vagone e parlate con Geordie. Aprite la finestra e saltate fuori. Una voltasul tetto del treno camminate verso destra e quindi calatevi all'interno del carro bagagli. Quindi, quando Guido viene scaraventato fuori dal treno, tirate la corda dei freni e cercate di lasciare la carrozza. Vi troverete così di fronte a Nico; parlateci e quindi andatevene.

ATTO 11: LA SCOZIA

Nella torre della chiesa, girate la maniglia sul meccanismo a ruota in modo da fermarla. Prendete quindi la ruota dentata e il perno ed esaminate le macerie fino a trovare una seconda ruota. Usate entrambe le ruote e la leva sul demone. Entrate nella cripta e camminate fino a quando non raggiungerete l'uscita più lontana. Dentro il Grand Master sta dando gli ultimi ritocchi al suo folle piano. Per fermalo dovrete gettare una torcia nell'esplosivo e... Congratulazioni ragazzi: siete riusciti a sconfiggere il Grand Master! Ora potrete visitare Parigi senza correre più il rischio di venire fatti a pezzi da una bomba di passaggio!

cHi Non c'é Non ci sArà

Luciano Pavarotti

1° Fiera Multimediale

FUTUR SHOW

Bologna 9 - 13 Aprile 2997

E-MAIL: futurshow@futurshow.it • INTERNET: http//www.futurshow.it

Cogito Ergo Sony

CULTURA DEI TEMPI POST-MODERNI

"Oh I'm missing everything I knew it's just so hard to be a child"
(Massive Attack)

Riassunto delle puntate precedenti. Un-due-tre, Atari, Coleco, Mattel. Tre-due-uno, meno di zero. Poff, saltano fuori i giappo. Nintendo si costruisce un'immagine rassicurante per promuovere i suoi prodotti. Famicom: Family Computer, computer familiare. Il patriarca Yamauchi crede nei rigidi valori e la borsa valori gli dà ragione. Sega demolisce questa filosofia a suon di spot urlati. *Somebody scream!* Ridefinizione del pubblico. Prima: videogiocatori nerds. Dopo, videogiocatori cool. La famiglia si frantuma. Fine dei valori, si impongono le date di uscita, le classifiche di vendita e il numero di colori su schermo. Sega Megadrive è l'equivalente videoludico del '68: il successo della piattaforma a sedici bit ha radici ideologiche prima ancora che ludiche. Sega urla, Nintendo sussurra. Il mercato premia Sega. Nintendo si reinventa e urla più forte: *Play it Loud!* Ma non ci crede nessuno. Reinventarsi è difficile. Per un po', Nintendo non vince e non convince. Pericolo obsolescenza: Sega stanca. I videogiocatori crescono e le console imbiancano. Piattume generalizzato. C'è un Gap, Guess, un vuoto, una disaffezione. Salta fuori Sony al momento giusto e nel modo giusto (Simons Palmer). Nuova ideologia. V-ideologia. I videogiochi perdono l'innocenza e diventano adulti. Diventano accessibili emozioni ripetibili pensate per segmenti di mercato in cerca di *i-Dentità*, *Loaded* e *FHM* (*For Him Magazine*). Designers Republic a manetta ripresi in patria da Replay. Siamo quello che consumiamo. *I Shopping therefore I am.* Grande progetto Sony: colonizzazione del "tempo libero". Divertirsi come obbligo sociale. I videogiochi escono dai confini tradizionali.

"Tutti i migliori disco-club in Inghilterra avranno un'installazione PlayStation. Questo è solo l'inizio. Ma scegliamo solo i top disco-pub, non quelli per le masse. Ci sono così tanti disco-pub che meritano PlayStation"

Sony UK

Il contagio si diffonde. Per promuovere la nuova tendenza, Sony espugna, uno dopo l'altro, i locali "degli adulti" installando cabinati PlayStation che diffondono il verbo di *Sophia* e *Crash* a trenta frames al secondo. Uno dopo l'altro cadono l'Acquarium, il Brown, Ministry of Sound (quattro piste, PlayStation con THZ e Dolby Surround, locale bazzicato da De Niro, Mick Jagger, Pamela Anderson, Jarvis Cocker dei Pulp, Patsy Kensit e il manico degli Oasis), Club UK, The Complex, insomma i disco-pub di Londra più trendy ma non mainstream. Sony sponsorizza i Brit Awards, i festival musicali di Glastonbury, Reading, Phoenix, Oasis, Big Love, *rave parties* (Helter Skelter, Dreamscape), prime cinematografiche (ex: *Indipendence Day* in U.K.), i tour dei club "alternativi" (Northern Exposure, Positive Education). Esserci per esistere. Insieme alla testata inglese *Muzik*, Sony sponsorizza un torneo videoludico mensile tra i migliori deejay inglesi. Popolari gruppi pop, techno e jungle come Dave Clarke, Fluke e Prodigy partecipano alla competizione. Titoli scelti: ***Tekken 2*** e ***Ridge Racer Revolution***. Vincitori del primo round sono stati i Metalheadz capitanati da Goldie (che ha remixato e commercializzato i soundtrack di ***Tekken*** e ***Ridge Racer***). I Metalheadz hanno vinto 22 partite di seguito, mentre i rappresentanti di *Tunnel Club*, un celebre locale underground di Glasgow, in Scozia, si sono imposti nel racer namchiano con un tempo di 3"47'.480. Prossimamente: remixes dei migliori brani PlayStation pubblicati da Sony Music da infilare nei disc tray dei vostri lettori CD Sony. Prossimamente: PlayCola, bollicine poligonali e un pizzico di lime. ***WipEout 2097***: i videogiochi conquistano le vette delle charts dance. La stessa strategia viene riproposta in nano anche da noi, qui in provincia. Nel luglio del '96, Sony Electronic Publishing organizza il *Sony Disco Tour*, maranza quanto basta. PlayStation agli Internazionali di Roma. Sony è compatibile con tutto e con tutti. Musica techno. Jungle. Hip hop. Trip hop. SnowBoard, l'ultimo trend del momento che è comunque già old, out perché un nuovo trend è dietro l'angolo *where I shelter*. Sony sponsorizza i campionati inglesi '96 di snowboard (campionati inglesi di snowboard?) organizzati in Francia con l'appoggio di *i-D*, manifesto del brit-trend insieme a *The Face*. L'importante è che si tratti di sport extremi, per spingere ***2Extreme***, ***CoolBoarders*** e affini. Skateboard: Sony finanzia la costruzione di uno *skatepark* nel parco di Ladbroke Grove, Londra, capitale europea dei videogiochi. Prossimamente: *rollerblade*, l'ultimo trend del momento che è comunque già old, out perché un nuovo trend è dietro l'angolo *where I shelter*. Rollerhockey: ci giocano tutti, dai clerks agli studenti miliardari di Netscape. La cultura dell'estremo di ESPN e MTV con Dan Cortese *sponsored by* Durex. Se è trendy, è Sony. Pervasività del logo PlayStation. Tatuatevelo, poi al massimo lo upgradate a 64-bit. Scegliete la vita, scegliete la partita di calcio alla domenica, scegliete il vostro maxischermo Sony del c***o.

MATTEO BITTANTI

NOPE, COOL BOARDERS NON C'ENTRA UNA FAVA. THIS IS THE REAL THING...

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***TohShinDen*** (L 40.000), ***NBA Jam TE*** (L 40.000), ***Adidas Power Soccer*** (L 50.000), ***The Need for Speed*** (L 55.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 50.000), ***Command & Conquer*** (L 70.000), ***WipEout 2097*** (L 60.000) e altri.
Per informazioni telefonare allo 0584/395281 dalle 19 alle 21 e chiedere di **Duilio.**

VENDO per Sony PlayStation ***Tomb Raider*** e ***Resident Evil*** versione Pal oppure scambio con titoli nuovi di pari valore.
Sono interessato anche ad altri titoli.
Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0330/688912 e chiedere di **Luigi.**

VENDO Super Nintendo con due joypad, adattatore universale, più 10 giochi (tra cui ***International SuperStar Soccer Deluxe, MK3*** e ***Holly e Benji***) a L 550.000.
A chi acquista regalo una cassetta per Game Boy.
Per informazioni telefonare allo 011/841100 ore pasti e chiedere di **Enrico.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation Pal: ***3D Lemmings*** (L 40.000), ***Actua Soccer*** (L 40.000), ***Adidas Power Soccer*** (L 50.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 55.000) e ***Fifa '97*** (L 90.000).
Sono disposto anche ad eventuali scambi.
Telefonare solo se veramente interessati.
Per informazioni telefonare allo 095/605617 dalle 14 alle 20.

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation in versione Pal.
Sempre disponibili ultime novità e i migliori giochi tutti in perfette condizioni (solo originali).
Garantisco e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0341/581589 ore pasti e chiedere di **Mauro.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation: ***Space Hulk*** e molti altri giochi. Astenersi pirati e perditempo.
Per informazioni telefonare allo 02/99028243 ore pasti e chiedere di **Pier.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: ***Krazy Ivan, WipEout, FireStorm, Jonny BazzokaTone, Hi-Octane, Lone Soldier, Resident Evil, Destruction Derby, Road Rush, MK3, WWF, Tekken, Fifa '96, Actua Soccer, PGA Tour Golf, Loaded, DiscWorld, WarHawk, Total NBA '96, Tohshinden 1*** e ***2, Novastorm, Doom, Zero Divide*** e altri.
Sono disposto anche ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare allo 0187/494145 ore pasti e chiedere di **Alex.**

VENDO per Sony PlayStation: ***Street Fighter Zero 2*** (Jap), ***True Pinball*** (Jap), ***Crash Bandicoot*** (Usa), ***Jumping Flash 2*** (Jap), ***Ridge Racer Revolution*** (Jap), ***Alien Trilogy*** (Usa), ***Alone in the Dark 2*** (Pal), ***Motor Toon GP 2*** (Jap), ***Tobal N1*** (Jap), ***Final Doom*** (Pal), ***Topolino*** (Pal), ***Olimpic Soccer*** (Pal) e ***Zero Divide*** (Pal).
Vendo inoltre Game Boy a L 80.000 con due titoli oppure lo scambio con un gioco per PlayStation.
Per informazioni telefonare allo 0583/709887 ore pasti e chiedere di **Massimo**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***Alien Trilogy, Twisted Metal, Ridge Racer*** rispettivaemnte a L 80.000, L 65.000 e L 60.000.
Vendo inoltre un joypad come nuovo a L 45.000.
Annuncio sempre valido.
Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 010/2510413 ore pasti e chiedere di **Emanuele.**

VENDO per Sony PlayStation Pal: ***WipEout 2097*** a L 70.000, ***Wing Commander 3*** a L 40.000 e ***Soviet Strike*** a L 65.000.
Annuncio valido per la zona di Milano e dintorni.
Per informazioni telefonare allo 02/4402660 ore serali e chiedere di **Andrea.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***Doom, RayMan, Destruction Derby*** a L 40.000 l'uno oppure in blocco a L 110.000.
Sono disponibile anche ad eventuali scambi con altri titoli.
Per informazioni telefonare allo 0831/772459 ore pasti e chiedere di **Claudio.**

VENDO Sony PlayStation Pal in ottime condizioni con cavi, due pad originali, Memory Card, CD Demo, CD detergente a L 200.000.
Vendo inoltre i seguenti giochi: ***Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, Fade to Black*** (nuovissimo) a L 50.000 l'uno. ***The Need for Speed*** a L 30.000.
Oppure console e giochi in blocco a L 350.000.
Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0363/82551 ore pasti e chiedere di **Andrea.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***RayMan*** e ***Parodius*** a L 60.000 l'uno. ***In the Hunt, BrainDead 13, 3D Lemmings, Off World Extreme, Novastorm*** a L 50.000 l'uno. ***Mortal Kombat Trilogy, SF Zero 2, Samurai Shodown*** a L 40.000 l'uno.
Tutti i titoli sono in perfette condizioni.
Sono disposto anche ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare allo 0585/830348 ore pasti e chiedere di **Alessandro.**

VENDO giochi per Sony PlayStation Pal.
Per informazioni telefonare allo 0383/83843 o allo 0383/895665 ore pasti e chiedere di **Stefano.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO software per Sony PlayStation (solo titoli originali). A disposizione ho numerosi titoli tra cui: ***WipEout 2097, Formula One, Tekken 2*** (Jap) e molto altri.
Cerco in particolare: ***Destruction Derby 2, DiscWorld*** e ***Soviet Strike***.
Per informazioni telefonare allo 0883/613562 ore pasti e chiedere di **Nicola.**

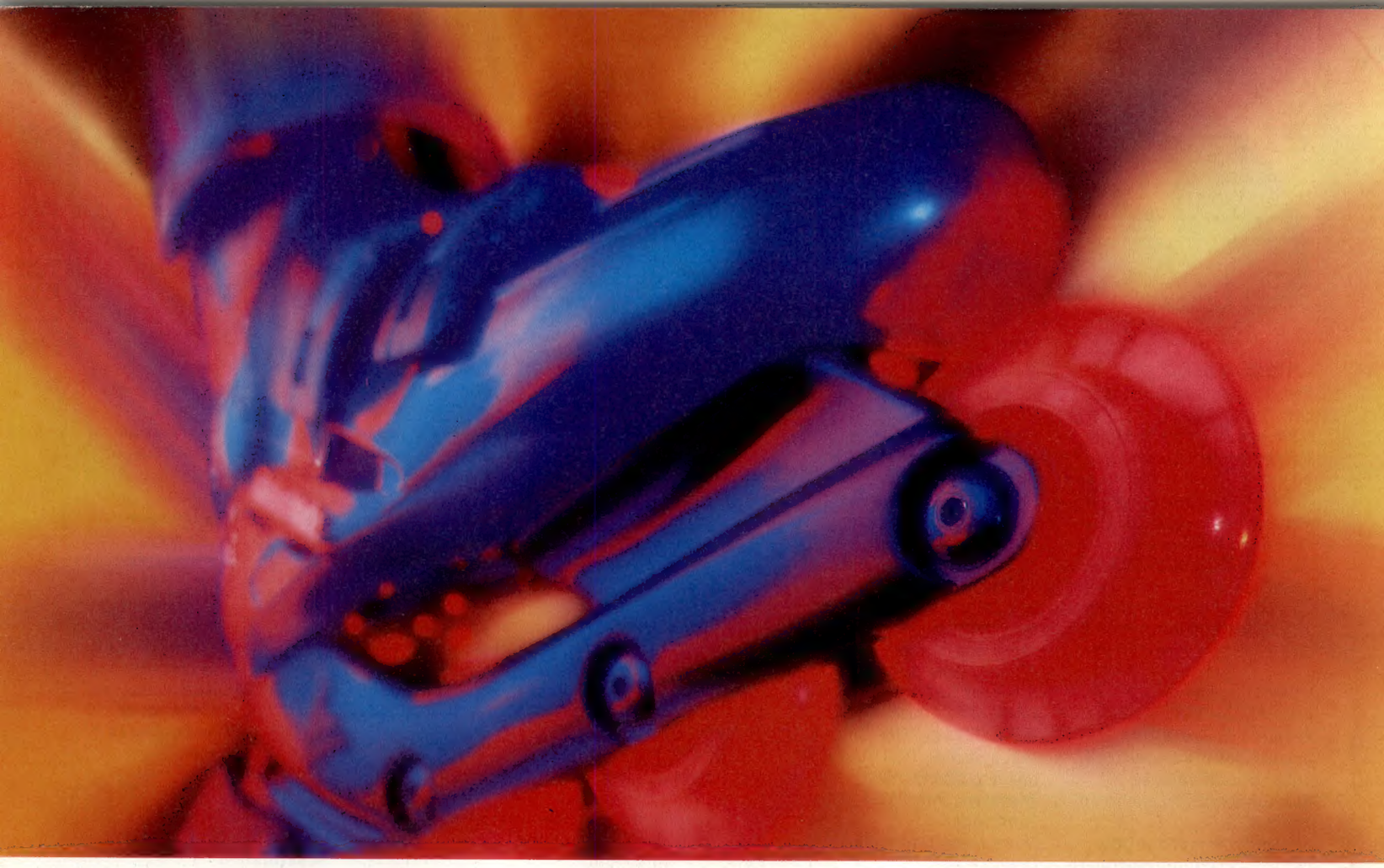
OFFRO L 100.000 per ***PowerFull ProBaseball*** (Konami), versione SuperNes o PlayStation.
Per informazioni telefonare allo 030/3532631 ore serali e chiedere di **Peter.**

ACQUISTO PlayStation guaste, complete a prezzo modico.
Per informazioni telefonare allo 06/59945227 (mattina) o allo 06/66151289 (sera) e chiedere di **David.**

ACQUISTO giochi per Sony PlayStation, in particolare ***Formula 1, Street Fighter Zero 2, X-Men, Broken Sword, Rage Racer, Destruction Derby 2*** e altri.
Vendo inoltre ***Tekken 1*** e ***2, Ridge Racer 1*** e ***2, Street Fighetr Zero*** e ***Worms***.
Compro anche cartucce per Ultra 64.
Vendo inoltre a prezzo stracciatissimo Super Nes e Game Boy completi di accessori e di moltissimi giochi o scambio tutto con giochi per PS-X.
Per informazioni telefonare allo 049/794174 e chiedere di **Mirko.**

CERCO giochi per Sony PlayStation Pal/Usa/Jap a prezzi ragionevoli e i seguenti RPG per Super Nes: ***Bahamut Lagoon, Paneru Gopon, Twisted Tales of Spike McFang, Lady Stalker, Ken*** (rpg), ***Ruin Arm, Energy Breaker, Alchaest, Earthbound, Battle Road Legend, SD Great Battle V***.
Vorrei inoltre corrispondere con patiti di RPG giapponesi per scambio di informazioni, trucchi, opinioni e altro.
Per informazioni **Michele Aquilino**, Via Ludrini 16, 24030 Villa d'Adda (BC).

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI* SUPER PLAYSTATION CONSOLE *NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.
IN PRATICA CE NE LAVIAMO LE MANI...



Quali sono i roller che rendono più fluida la scrittura?

L'AGENZIA

STABILO® tecbal 589

Ci sono roller che quando passano lasciano il segno. Un segno veloce, sottile e morbido come quello diStabilo Tecbal 589, ideale per righe e bozzetti e disponibile in 4 colori.

STABILO bal® 489

Sfreccia con velocità anche sui moduli a ricalco: Stabilo Bal 489, con la sua punta robusta e i 4 colori che puoi scegliere, ti garantisce un tratto in linea con la tua personalità.

STABILO® fluid 5

Fatti travolgere dal flusso costante di Stabilo Fluid 5: con la precisione della sua punta ad ago, i 4 colori in cui è venduta e la sua lunghissima durata puoi permetterti anche di andare sopra le righe.

NOVITA'

STABILO
evidentemente

Softmania

Console & Computer Fan

Sony PLAYSTATION Center

PLay It

Tutto prima di tutti per la PLAYSTATION..
..USA • JAPAN • EUROPE

Total NBA97

Pitfall3D

BioHazard2

- Vendita per corrispondenza
- Vasto assortimento accessori & games
- Ultime novità in anteprima & prezzi incredibili

Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)

< DaGLi SpeCIAliStI!

PIU' POTENZA!

NEW

FINAMENTE PUOI MEMORIZZARE I SALVATAGGI DIRETTAMENTE SU FLOPPY DISK

MEMORY DISK DRIVE

15 SALVATAGGI PER OGNI FLOPPY DISK

- SI CONNETTE DIRETTAMENTE NELLO SLOT DELLA MEMORY CARD
- UTILIZZA GLI ECONOMICI FLOPPY DISK A DOPPIA DENSITA'
- CONSENTE FINO A 15 SALVATAGGI PER DISCHETTO
- DESIGN IN PERFETTA SINTONIA CON QUELLO DELLA TUA PLAYSTATION
- CONTIENE UN DISCHETTO CON OLTRE 100 TRUCCHI

PREZZO ECONOMICO SALVATAGGI INFINITI !!!

MECCANICA SONY GARANTITA 1 ANNO

L. 159.000

NEW

ADATTATORE UNIVERSALE SATURN

- FINALMENTE PUOI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI CHE VUOI SUL TUO SATURN
- E' SEMPLICE DA USARE, BASTA INSERIRLO NELLO SLOT CARTUCCE E GIOCARE
- FUNZIONA CON TUTTI I GIOCHI CHE CONSENTONO I SALVATAGGI
- CIRCUITISTICA ELETTRONICA DI ALTA QUALITA'

L. 59.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE SATURN

- POSSIEDE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL MODELLO SONY CON IN PIU':
- MEMORY CARD INCORPORATA (CONSENTE DI SALVARE TUTTI I GIOCHI CHE LO PREVEDONO)
- ADATTATORE UNIVERSALE INCORPORATO

L. 99.000

NEW

MEMORY CARD 120 SLOT PS-X

- 8 VOLTE PIU' CAPIENTE DELLE NORMALI MEMORY CARD
- TOTALMENTE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI CHE PREVEDONO L' USO DELLA MEMORY CARD
- COMPRENDE UN TASTO DI RESET PER UNA VELOCE CANCELLAZIONE DEI DATI MEMORIZZATI
- CIRCUITISTICA DI ALTA QUALITA'

L. 79.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE PS-X

- VITE INFINITE, CORSE VELOCISSIME, PUGNI DEVASTANTI A TUO PIACIMENTO
- CENTINAIA DI TRUCCHI COMPRESI NELLA MEMORIA INTERNA
- PUOI INSERIRE O CANCELLARE I TRUCCHI A TUO PIACIMENTO
- E' POSSIBILE COLLEGARLA DIRETTAMENTE AD UN COMPUTER TRAMITE PC COMM LINK

L. 109.000

PER VERI HACKER

COMPATIBILE SATURN E PLAYSTATION

UNITA' PC COMMS LINK

- FANTASTICO, ADESSO E' POSSIBILE COLLEGARE LA TUA PS-X E/O SATURN AL PC TRAMITE ACTION REPLAY
- IL SOFTWARE IN DOTAZIONE TI PERMETTERA' DI TROVARE E CREARE I TRUCCHI DEI GIOCHI
- ALTRE CARATTERISTICHE : MEMORY MANAGER E UNITA' SOFTWARE DEBUGGING-UPGRADE
- COMPLETO SUPPORTO INTERNET: SARA' INFATTI INDICATO IL SITO DATEL NEL QUALE TROVERETE GRATUITAMENTE TUTTI GLI AGGIORNAMENTI RELATIVI AL SOFTWARE, GLI ULTIMI TRUCCHI DISPONIBILI E MILLE ALTRE NOVITA'

L. 109.000

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ESCLUSIVISTI PER L'ITALIA DEI PRODOTTI DATEL E NAKI
DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI ED IMPORTATORI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)

FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY